

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.212
走近业界
《怪物猎人4》
制作揭秘访谈
研究中心
英雄传说 闪之轨迹
PSV
怪物猎人4
3DS
卷首特报
出身名门，即为贵族
PSV-2000、2DS详评
游戏文化频道
米诺陶洛斯之城
浅谈迷宫RPG
攻略透解
口袋妖怪X·Y
3DS
超级机器人大战 扩展行动（四~六章）
PSP

本辑 TGS 大抽奖

参与方式

剪下本辑第 193 页中的抽奖印花，并在 2013 年 11 月 14 日前（以邮戳时间为准），贴在本辑附赠的“读者回函表”上一并寄至兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（邮编 730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王 SP》第 214 辑上公布，敬请关注。



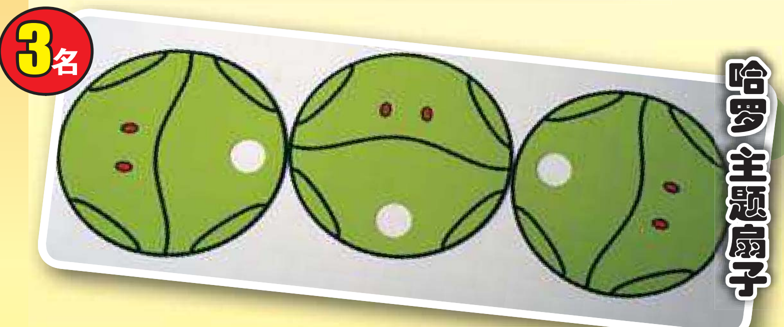
1名 《噗哟噗哟》文件夹



2名 《屠龙扑克》文件夹

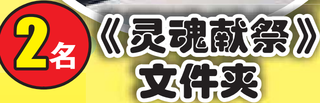


1名 《初音未来 女歌手计划 F 2nd》主题贴纸


3名 哈罗主题扇子


2名 《灵魂献祭》文件夹


3名 《初音未来 未来计划 2》主题扇子





1名 《初音未来》大手提袋


4名 《机灵粉碎者》收纳包



两款新机型先后到来，随同我们全面而详细的评测，一起来了解这两款公布后就饱受争议的主机的真面目！

PSV-2000、2DS评测

卷首特报P4



3DS

口袋妖怪X·Y

卡洛斯顶级训练师修行之旅，即日启程！

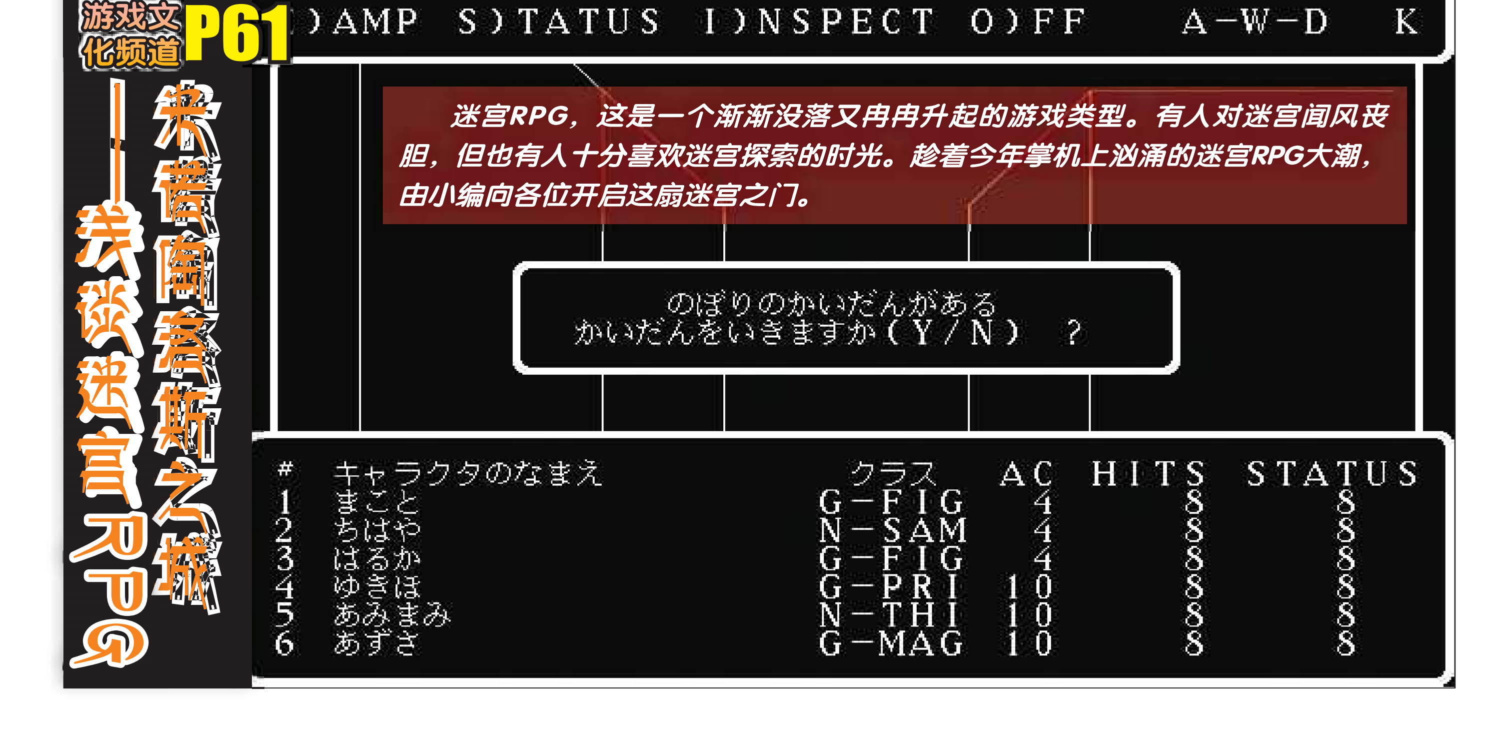
系统讲解　一周目详尽攻略　二周目事件剧情大全　6代新精灵入手指南　MEGA进化石全收集　技能机获取方式一览　O力量全解

攻略透解P78

游戏文化频道P61

米诺陶斯的迷宫之城——浅谈迷宫RPG

迷宫RPG，这是一个渐渐没落又冉冉升起的游戏类型。有人对迷宫闻风丧胆，但也有人十分喜欢迷宫探索的时光。趁着今年掌机上汹涌的迷宫RPG大潮，由小编向各位开启这扇迷宫之门。





封面用图：口袋妖怪 X・Y
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.212

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DJhso526



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

便携领域

三次元空间

PlayStation Vita总部

前线狙击

新作拼盘

游戏文化频道

走近业界

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

出身名门，即为贵族

——PSV-2000、2DS详评

卷首特报 Introduction Specially Report

为玩家提供随时随地娱乐的掌机从诞生至今，新掌机的公布往往伴随着玩家们的殷切期待。但时过境迁，在今天这个资讯极其发达的时代，新掌机在公布后往往也面临着各种挑剔，尤其是不久前发售的PSV-2000和2DS，几乎是从公布开始便招到各路口水，其中不乏索尼和任天堂各自阵营的支持者。如今这两部掌机已经发售，诞生前后差不过两天，而本着还原本质、发掘亮点的原则，本人也分别对两部掌机进行了详细评测，遂有此文。

文 马修 美编 Juxi

两千再临——PSV-2000



“两千”这个词对于索尼的掌机来说曾经意味着一个荣耀时代的绽放，在PSP时期，作为PS家族小女儿的PSP还没被久多良木健老爹抱热乎，便遭致自家PS3抢风头而备受冷落，全球市场大幅度萎缩。平井一夫在危难之际掌舵SCE，恢复对PSP市场重视的同时，亦推出《核心危机 最终幻想Ⅶ》和PSP-2000的软硬兼施手段配合无意中引发的狩猎热潮，再度拉动了放缓的PSP，索尼的掌机由此进入一个大作频发的光辉岁月。时过境迁，如今的PSV-2000也终于来了，那么它的表现到底如何？这里我们和PSV-1000来做各方面的比较。

主要参数对比

评测之前首先放一些官方的主要参数，来直接地对两款型号的PSV的差别有一个初步的了解，以下的PSV-1000型均以Wi-Fi版为例。

型号		PCH-2000	PCH-1000
外形尺寸（宽×高×厚）		183.6×85.1×15.0mm	182.0×83.5×18.6mm
重量		约219g	约260g
屏幕		5英寸LCD多点触控电容屏/分辨率：960×544/约1677万色	5英寸OLED多点触控电容屏/分辨率：960×544/约1677万色
内置记忆卡		1GB	—
续航时间（关闭蓝牙和Wi-Fi）	游戏	约4～6小时	约3～5小时
	动画	约7小时	约5小时
	音乐	约12小时	约9小时
电池		内置充电锂电池：3.7V、2210mAh	

以上便是PSV-2000与1000前辈比较的一些主要数据，诸如CPU、图形处理器、无线通信方式、动态感应等这些很专业且没什么变化的就不提了，而背触板、端口插孔一类的改变也不在此专门列出，下面分开介绍。

包装

PSV-2000的包装继承了1000的简约干净风格，整体上比1000型的略小。



■2000与1000的包装对比。


▲包装里的全部家当：主机、电源/数据线、说明书、快速指南、保修卡以及AR折叠小册。

外形和重量

把PSV-2000和1000型放在一起，总会觉得2000比1000大。而从公布的数据来看，PSV-2000的正面长宽度都比1000型大一些，但厚度却降到15毫米，重量则相应减轻的41克，玩的时候会有很明显的轻重差别。


▲2000型（右）和1000型（左）对比，虽然看着没薄出多少，但重量可是减轻很多，而且能明显看出2000型在按键高度上有所增加。

按键改良

此次2000型面板的加大的主要目的是让原本紧凑的按键彼此间稍稍多拉开些距离，主要体现在左右摇杆与↓键以及×键的距离上，我们从图片可以对比出来。SELECT和START两键大了不少。除了以上变化，所有按键也都有一定的升高——这是笔者认为此次案件改良改得最棒的。


▲正面对比，能看出2000型（下）比起1000型（上）的两个摇杆与↓键、×键距离有所拉远。虽然都是白色机器，但各位能看出区别吧。


▲背面对比，2000型（下）的凹槽面积比1000型（上）大出不少，更能避免手大玩家在操作时误碰到背触板。

端口变更

除了大小薄厚和重量，2000之于1000另一大明显变化就是端口的变更。首先是取消了上方的扩展端口，这个在1000型上预留但至今未有任何作用的谜之端口在2000型上被直接封掉，上方只有一个PSV游戏卡插口。下方的USB多用途端口，则由1000型的专用端口改为普通的梯形端口，这样即使有一天自己的充电器或数据线坏掉，也可以用随处可见的梯形端口USB线进行充电和传输数据。


▲上方比较图，2000型（下）取消了神秘的扩展端口。


▲下方比较图，2000型（下）的多用途端口变为了普通的梯形端口。


▲1000和2000型USB线的端子特写。


▲在库玛的烤肉抱枕上，PSP电线+PSV电源线中转+诺基亚老手机数据线拼凑的杂牌子充电器为PSV-2000成功供电！

内置记忆卡

2000的卖点之一是内置了1GB的存储卡——注意，这1G的内置记忆卡的作用就是放置文件用，和提升内存没有任何关系。单独销售的PSV记忆卡的最小容量为4G，这内置的1G虽然不够用来装购买的下载游戏，但装补丁、存档等小文件还是绰绰有余的。对于玩家来说，就无需为了以上小文件再额外买记忆卡了。



▲在系统界面可以看到2000型的1G内置记忆卡的信息。

读取时间

几乎在PSV–2000发售的当天便有2000型比1000型读取时间长的视频，不过很快被曝出说当时使用的2000其实正在运行后台程序。笔者当然要自己测试对比下，而对比的结果是：无论是部分游戏的短暂过场黑屏，还是存储时间，都比1000型的快上最少1秒。在CPU未变的情况下，2000不仅没像之前传言的那样比1000慢，反而还快了一些。

续航时间

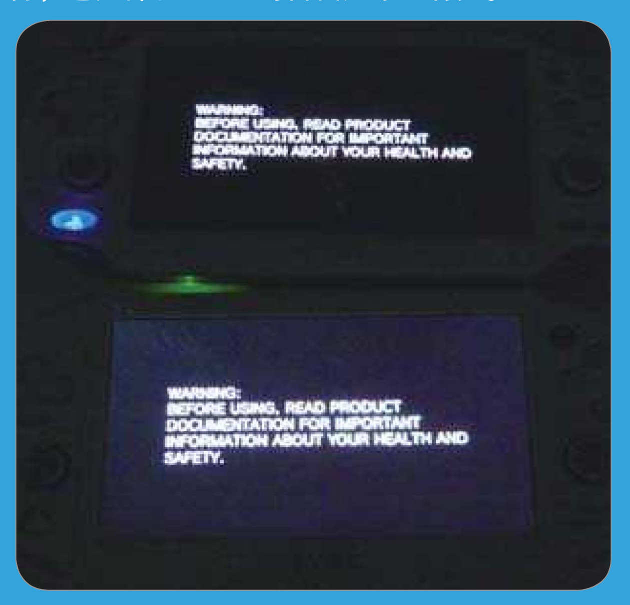
我们看下官方给的数据，两个型号的PSV的电池容量完全相等，最大消耗电力和充电时间也完全相同，2000与1000的最主要的区别体现在续航时间上，考虑到电用尽对锂电池的损伤，故我们只测了PSV–2000的游戏使用时间：将充满电的PSV–2000交给库玛同学去打奖杯，在默认设置下正常玩，玩到电尽为止。结果测试的使用时间为6小时22分钟，此外中午还待机了2小时，不仅和官方参数相符，而且游戏时间比官方提供的还高。就算考虑游戏本身对耗电的影响，PSV–2000的续航时间比起1000型也有显著提升。

屏幕

前面说的轻薄化、按键优化、端口泛用化、续航时间延长以及内置1G记忆卡都是显而易见的改善，这些当然不会喂PSV–2000带来什么争议，真正让PSV备受争议的，是屏幕，因为在很多人心目中OLED和LCD比根本不是一个时代的产物，既然大家这么关心，那这部分就来更详细地进行评测。

黑屏对比

开机时的警告界面，1000型（上）的屏幕比2000型（下）的看起来黑不少，几乎融入到黑色背景中。这和两种屏幕的材质有关：1000型的OLED为自发光，2000型的的LCD为背光，所以会得出以上结果，而OLED比起LCD的显示优势，也大都和OLED的自发光原理有关。



静态图片对比

这里我们用静态图片来对比两款机型的显示情况，为了方便对比，除了两部机器显示图片外还会放上原图，测试图片的分辨率均为960×544，在PSV上点对点运行。对比图中上图皆为1000型，下图皆为2000型。

草莓

鲜红欲滴的草莓很方便拿来对比饱和度，测试红色的同时还能带着测下色温。



▲原图



◀1000型的OLED的显示优势非常明显，2000的LCD则有些暖屏。

红叶

图中包括了红色的红叶以及青山绿水，还有一小块蓝天白云。



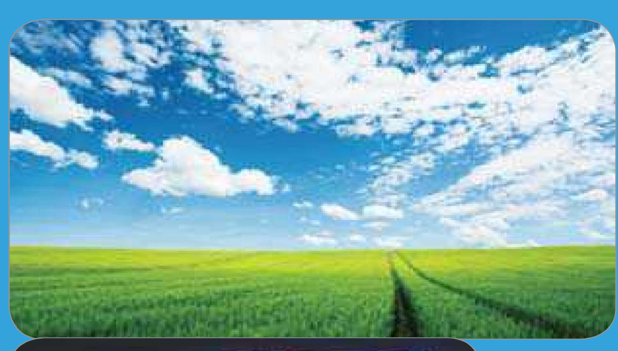
▲原图



▶青山绿水红叶，背景翠绿的山全都显示为青山，水面的雾气则都比原图夸张。而1000型明显更鲜艳。

蓝天绿地

很像Windows XP经典壁纸的图片，测试蓝色和绿色。



▲原图



◀这张图色彩较少，两款机器显示下的饱和度有差距但并不明显。对比原图的话，会发现1000型显示下的图片的鲜艳程度是超过原图的，而2000型则比原图略发白。

系统及游戏画面

系统界面

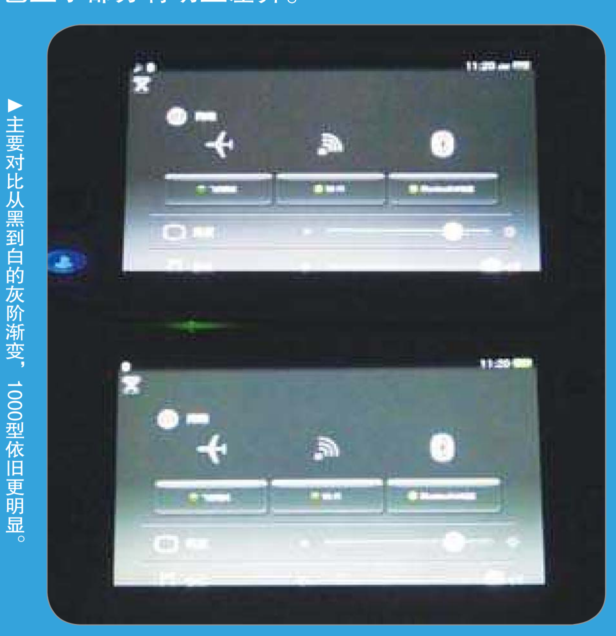
PSV的常规界面，这里1000对2000的鲜艳优势反而不是很明显。



▲蓝色调主题的系统界面，为了避免拍摄焦点不同导致反光而影响屏幕显示效果的情况，这里特意把之前的1000和2000调换了位置。单从屏幕颜色显示来看，下边的1000型比上面的2000型还是饱和度更深一些，但上面的2000型界面看起来更柔和。

声音亮度调节界面

只有黑、白以及过渡的灰色区域的界面，黑色显示部分有明显差异。



▶主要对比从黑到白的灰阶渐变，1000型依旧更明显。

游戏画面

PSV的游戏画面大都色彩丰富，笔者挑选的是画面非常漂亮的《龙之王冠》。



▲上为1000型，下为2000型，虽然下图没有上图鲜艳，但下图似乎也比上图看着更细腻。



▲整体上的暖色调大背景下的色彩丰富的场景，这两张图的差别不大。

防反光及可视角度

屏幕的反光程度对于观赏体验极其重要，也就是说反光越小体验越好，毕竟玩掌机游戏是看游戏内容而不是看屏幕映射的其他东西。而可视角度则和防反光息息相关，这里来评测这两点。



▲可视角度对比之红叶图片，清晰度上1000胜出。



▲摄影室开了上方大灯下的显示效果，强光之下果然什么屏幕都得跪，用OLED的PSV也没办法。

▲中午在自然光还算充足的会议室所拍的游戏画面，1000型（下）微弱胜出。



▲室内自然光线下的可视角度对比之《龙之王冠》，还是1000微弱胜出。

响应时间及残影问题

液晶屏有个很容易忽略但又很影响体验的参数，就是响应时间，而这个参数除非是厂家公布，否则用户很难准确地测出来，因为现有的测试响应时间也都是给个大致的对照而无具体数值。

借由无线网络的发达，笔者以往测试显示器和电视响应速度的网页http://www.lagom.nl/lcd-test/response_time.php也能在PSV上打开，测试的大致方法为看最左一列的闪动情况，以此来在右侧的图中找出颜色相近的，就可以推算出大概的响应时间值。PSV-1000的响应时间上的表现非常出色，应该在3以下，PSV-2000则略高一些。

就如前面所说，所谓的测试响应速度也不过是一个参照对比，准不准很难说，所以又点下下边的残影测试，一列近接相邻的竖线从右向左高速移动，这里PSV-1000的优势也很明显。



▲1000型（下）和2000型（上）在联网测试响应时间，2000型比起1000型的差异只是在体现在B行的轻微闪烁上。

而对于游戏玩家来说，更重要的是游戏中是否有残影影响，而残影对横向卷轴远的影响比纵深卷轴大很多，而《龙之王冠》正好是横版游戏。在1000型的显示下，用战士做出冲刺的高速动作的同时特别注意背景，即便在这种情况下，亦无明显的残影感；而2000型，在同样冲刺动作时盯着背景看，就会瞬间感受到残影，留意的话，即便在走动时一些远景也有轻微的残影出现。

但这不等于说2000的显示有多差，我们玩游戏时，无论是横版还是纵深，注意力都集中在主角和目标身上，背景往往是用余光看，而2000型的残影也不严重，不特意盯着背景看，就不会感觉到残影。



▲1000型（下）和2000型（上）的残影测试，屏幕中聚成一排的竖条会从右向左高速移动，图为检测时拍到的残影，1000型的拖尾略好于2000。

视力疲劳

编辑这行业经常要长时间打游戏，因此一些体验往往是普通玩家体会不到的，比如库玛之前用PSV打了5个小时的游戏，眼睛给累得很难受。但后来用2000继续打，便也以赶进度的方式长时间连续打那款游戏。而库玛的发现是：之前用1000型的疲倦感似乎消失了……事实上，太过鲜艳的画面的确会加速眼睛的疲劳，但反应因人而异。而本身饱和度不如PSV-1000的2000型，在这方面反而做得更好。

其他改变

PSV-2000无论是游戏时还是播放视频或看图，PS键始终没有亮灯，而1000型的PS按键始终发着蓝光。也算是考虑到对一些容易被外界环境影响溜号的玩家的一种体贴吧。

评测总结

作为新型号掌机，PSV-2000在轻薄化、按键优化上都做得很好，续航时间的改善则无疑是一大卖点，在这些方面，PSV-2000可以说没有辱没“两千”这个头衔。但屏幕材质的变更却始终令PSV-2000有些底气不足——从OLED变为LCD的变化究竟有多大？以马修我为例，在1000型上打《龙之王冠》的第一关后立刻换上2000型打同一关，并没有任何鲜艳度下降之感。至于残影，由于目光集中在主角和敌人身上，自然也不会留意背景的残影问题。



索尼官方对PSV-2000改为使用LCD的解释是这种新的液晶足以媲美OLED（成本问题官方当然不会说），虽然放一起对比还是能看出差距，但只要单独玩PSV-2000，完全不会有任何违和感。

尽管由于OLED改成LCD使得PSV的这次2000型进化不如当年PSP造成那么大轰动，但可圈可点之处亦相当多。其实机型选择本身就是见仁智的问题，不过还是希望本文能给各位即将购入PSV的朋友们做一个参考吧。

库玛

之前按照网上的传言PSV-2000完全就是各种被黑的节奏，弄得本打算买的我陷入了好一阵迷茫。结果看到实机后还是果断决定买2000了，因为从手感上来说2000的按键更舒服，比起1000明显减轻不少的重量和延长近1个多小时的续航也十分适合长时间游戏的玩家。对于恶评如潮的屏幕，我个人觉得直观上看并没有太大差别，并且目前发售的游戏都是基于1000的屏幕显示制作的，两款机子所存在的色差问题日后肯定会被纳入游戏制作的考虑范围，因此对这点我个人还是比较乐观的。再加上之前玩1000的时候会有明显眼睛疲劳的问题，此次在用2000玩了近6个小时游戏后也没有明显的疲劳感，所以综合来说，2000真心没有传言中那么不堪。

苍穹

“轻巧”是拿到PSV-2000时的第一印象，跟1000型一对比更加明显，便携性对于掌机而言非常重要，这也是新机型的进步点之一。PS按键和SELECT、START键的压感好了很多，此外电池续航能力的大幅提升是此前没有料到的，甚至比官方报出的数据还要“给力”。不过对于玩惯了1000型的玩家而言，屏幕更换导致的色彩差异比较明显，但也没到不能接受的地步。总而言之就是“更轻更薄更持久”，喜欢带掌机出游的玩家可以考虑购入。

白菜

拿到手上第一感觉就是轻！其实个人一直认为PSV-1000的重量感已经比较合适了，而PSV-2000进一步减肥后，甚至会让人产生拿不稳机器的错觉（笑）。从宣传片上看机体好像有种廉价塑料感，但实际拿到手上才发现质感依然得到了保留。PS键、SELECT键和START键凸起来后，虽然机身美感稍稍降低，但手感改动极佳。顺便一说PSV-1000顶部的神秘插槽被取消了，结果那到底是什么玩意儿啊（笑）。

弄了个FTG放进去玩，任何招式和连段都能正常打出，方向键灵敏度与PSV-1000类似。从游戏画面上看，液晶的偏色问题也没有出现，色彩对比PSV-1000略有亮感，如果不是写轮眼，应该不会觉得有多少问题。总结来说，PSV-2000的表现令人非常满意。

胧月

屏幕的更替让2000在发售前就恶评连连，发售后同样被众多评测者就显示问题大作文章。个人感觉，2000的屏幕颜色没有1000鲜艳，这是肯定的，不过1000同样存在着渲染过度的问题（可以参考索尼的耳机产品），因此虽然不够艳丽，但也不好说2000一定比1000失真。或者我们可以坦率承认屏幕质量的下滑，但实际影响完全没有那么夸张，不会感觉“玩过1000以后2000的画面完全看不下去”。重量减轻当然是无可争议的进化了，至于按键的手感和间距变化，个人倒没感觉出更为顺手。

回归二次元——2DS



2DS公布后当天便引来了涛涛江水般的口水，而且比前面说的PSP-2000多出许多。但官方态度明确：2DS是一部面对7岁及7岁以下孩子的掌机，到底有着怎样的表现？

主要参数对比

这里我们照例先把2DS和两个前辈通过官方参数来做一个简单的对比，和评测PSV-2000时一样，这里只选择易见的以及特别重要的来说。

	2DS	3DS LL	3DS
外形尺寸（宽×高×厚）	宽144×127×20.3mm	（折叠时）156×93×22mm	（折叠时）134×74×21mm
重量	360	336	230
上屏	3.53英寸宽屏LCD/400×240/显色：约1677万	4.88英寸3D宽屏LCD/800×240（单眼400×240）/显色：约1677万	3.53英寸3D宽屏LCD/800×240（单眼400×240）/显色：约1677万
下屏	3.02英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万	4.18英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万	3.02英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万
续航时间（预估）	3DS游戏：3.5～5.5小时/NDS游戏5～9小时	3DS游戏：3.5～6.5小时/NDS游戏6～10小时	3DS游戏：3～5小时/NDS游戏5～8小时
电池容量	1300mAh	1750mAh	1300mAh
触控笔	96mm塑料材质触控笔	96mm塑料材质触控笔	金属色伸缩笔，缩：71mm/伸：102mm

外包装

2DS的外包装简洁明了，比3DS的包装小。打开看，会发现有说明书、俱乐部卡、AR卡、电源和2DS本体，2DS本身还带有一根触控笔以及一个4GB的SD卡。



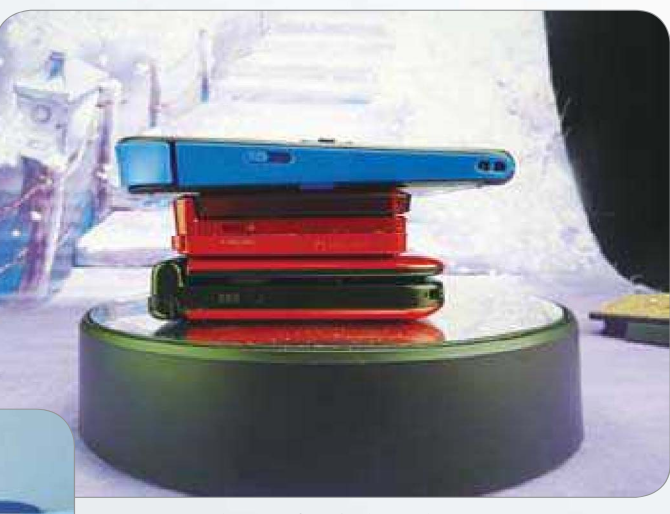


▲包装中的全部物品。

◀外包装对比，3DS LL盒子是征用乌冬的《MH4》限定版的，虽然比普通日版3DS LL的包装盒要厚但大小差不多。

外形与重量

2DS的外形变更可谓是一目了然，最直接点的就是从原本两个前辈的折叠式变为了平板式，而且并不是像平板电脑那样高端大气上档次，配合塑料外壳和配色，2DS的外形更倾向于玩具。2DS采用斜坡造型，上厚下薄。屏幕和3DS完全一样，但双屏之间离得更近，而上下高度之间也小于全面展开的3DS。但宽度比3DS宽出不少，但也没有宽过3DS LL。重量也是如此：介于3DS和3DS LL之间。

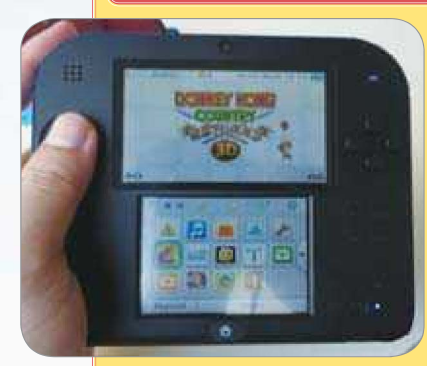


▲和两个前辈叠摞一起的2DS的左侧特写。

◀2DS与3DS、3DS LL展开后的侧面对比。

按键/滑钮

滑杆、十字键和游戏按键



前面我们说到2DS机身变宽，是因为滑杆按键十字键这些统统跑上屏两侧去了，那为什么要这样设计呢？因为要照顾到手小的玩家使用L/R键——事实上不用说小孩，就马修这种大手如果将大拇指放在3DS的滑杆与游戏按键位置，要够L/R键也是非常吃力的。尽管如此，本人拿起2DS时还是习惯性地拿反多次，看来在上屏两侧按键也是需要习惯的。大概是平板设计出于装包的考虑吧，2DS的滑杆高度比3DS和3DS LL要低不少。

2DS的十字键虽然采用了传统的手感更佳的胶皮按键，但却比GBA等标志性的老牌胶皮按键要软，难道是为了照顾小玩家？而A、B、X、Y这四键的手感则更贴近于3DS LL。L/R两键则比3DS和3DS LL的都大，按压位置位于两侧圆弧，对于我等手大的成人直接用靠近掌心的食指指肚来按，手感就不恭维了，没猜错的话应该也是面向手小的小玩家吧。



■这张对比图可以看出，2DS的滑杆比其他两个都要低，高出机身平面的部分甚至不如十字键。

功能键

HOME键依旧在下方居中，为了避免错按，2DS的HOME键与机身基本持平，但完全不影响使用。START和SELECT两键则回归了NDSi时候的设定，移到了B键下面，由于下屏两侧空间充裕，因此这两个按键也与B键保持了足够的距离，但彼此之间距离还是很近，这样设定是方便两键同时按下的操作。

开关键则还是老地方，比3DS LL的开关键高度还要低，几乎是凹陷于机身平面之下，但和HOME键一样，实际使用时完全不会因此影响到操作。



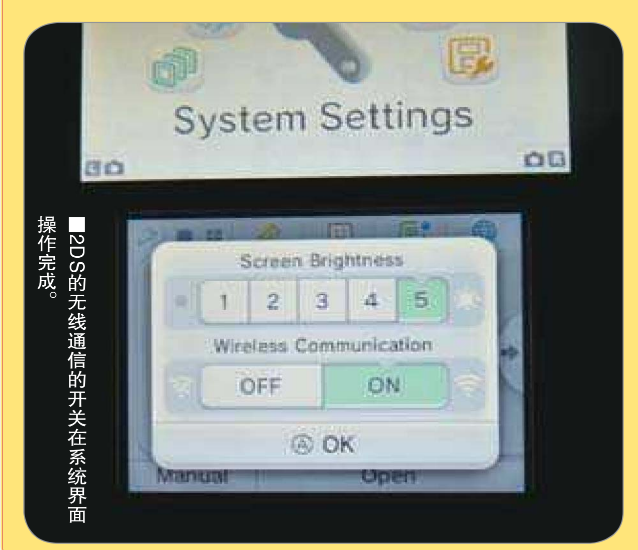
◀2DS的功能键布局变化主要体现在取消了功能键板而采用分散设计。

常规滑钮变更

2DS的声音滑钮和两个前辈一样都在机身左侧。而机身右侧相比3DS和3DS LL则少了两个滑钮，除了和裸眼3D功能一起取消的3D滑钮外，还取消了无线通信开关。2DS的无线通信开关操作要在系统内完成，方法为系统界面点击下屏左上的小太阳，下边的选项即是无线功能的开关设定——而3DS和3DS LL原本的省电模式开关则被取消了。



■比起右侧拥有两个滑钮的两个前辈，2DS的右侧什么滑钮都没有。



■2DS的无线通信的开关在系统界面操作完成。

休眠开关

由于2DS本身没有3DS和3DS LL的折叠设定，相应的折叠休眠功能也随之不存在了，因此在机身下方，2DS多个有SLEEP字样标注的休眠滑钮，这个就是休眠开关，将卡扣拨到右侧2DS便进入了休眠状态。



▲2DS下方右侧多了一个休眠开关。

插口、端口和插槽

这三点2DS和3DS、3DS LL无异，插口为触控笔插口，3DS/2DS卡带插槽和SD卡插槽，端口则包括充电插口和标准耳机插口，支持游戏、使用电源都和两个前辈完全通用。其中触控笔插口与SD卡插口都和3DS LL相同，都是在机身右侧。



▲3DS LL与2DS的SD插槽盖子有些许的不同，3DS LL和3DS的SD卡盖打开后有皮带相连且可伸出一小段长度；2DS则直接为翻盖式设计。

指示灯

2DS有四个指示灯：电源指示灯、充电指示灯、无线开关指示灯和提示灯。原本设置在3DS中轴右侧的提示灯在2DS上位于X键上方，在主机无线通信开启并处于休眠的情况下，当好友上线、邂逅通信、无意识通信等情况发生时以不同颜色来提示。而电源指示灯在电力较少时会由蓝变红，电量微弱时则会和其他灯一起闪烁提示。



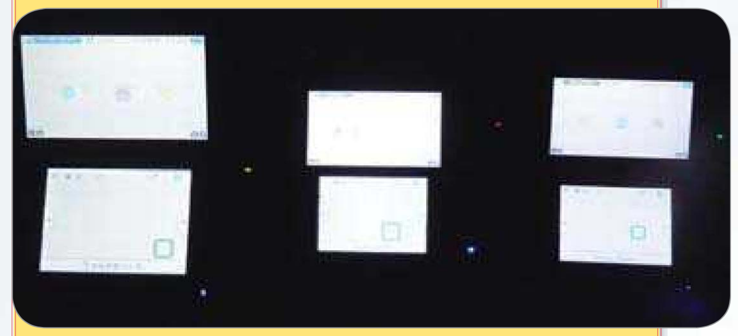
□四灯全亮的2DS。

屏幕

屏幕的变化首先就是取消了3D，虽然对于《超级马里奥3D大陆》和《飞行胜地》这些将3D视觉完全应用于游戏中距离判断的游戏来说有影响，但大多数只是没有了3D立体视觉效果。而对于屏幕本身来说，尽管材质没变，但不等于屏幕就没有对比效果，下面来看马修我的评测。

色温

来自已有的拆机报告称，2DS的两块屏幕实际上是一整块屏幕用外壳遮挡而成。时间关系没拆机，但一整块屏幕的最大好处是上下屏之间的色温差问题可以完全杜绝。而通过下图可以看出，2DS的色温处于中等。



▲三部机器的系统白屏界面对比，除了初代3DS有些偏冷色调，3DS LL和2DS的色温都为正常。

颜色显示

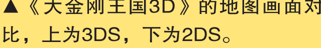
颜色的重要性不必说了吧下，面这部分我们专门来对比颜色。





◄三部主机的Mii广场对比，对比可以发现：上方的3DS LL的色彩最佳，下方的初版3DS则屏幕略偏冷色而发蓝，中间的2DS色调正常但饱和度照比两个前辈都差些。





▲《大金刚王国3D》的地图画面对比，上为3DS，下为2DS。



▲下屏对比，虽说上边的3DS色调偏蓝，但红色显示上还是比下边的2DS颜色深。



►游戏中画面对比，这次给两部机器换了位置，以避免拍摄时对焦点不同造成的反光影响屏幕拍摄，但下边的3DS还是明显比上边的2DS显示的颜色鲜艳。

响应时间和残影

用来测试显示器的lagom网站用3DS系列的浏览器也可以成功登陆，而且没有了那讨厌的弹窗广告。但由于3DS本身分辨率关系使得测试响应时间的图片闪动并不准确，导致无法成功测试具体数值，大约在7毫秒吧。不过测试残影的部分还是可以一试的，在高速移动下自然还是有残影，但并不严重。



▲2DS和两个前辈在做响应时间测试，不过结果也只能参考。

当然，数据就是个参考，何况响应时间这个本身就对照参测出来的。而测试的动态图是测试残影专用。更重要的是我们在游戏中的体验，2DS的表现和3DS、3DS LL一样，大多数时候不会感觉到残影，但在高速移动的画面中留意盯着背景，还是会有残影感。不过正如前面评测PSV-2000时所说，我们玩游戏更多时候注意力是集中在主角和主要角色身上，所以很少会有感受到残影。



▲3DS LL、2DS、3DS放在一起测残影，三部机器的残影和响应时间基本相同。

防反光和可视角度

来测试对比2DS的防反光和可视角度了，这部分我们同样将2DS和3DS LL、初代3DS放在一起对比。

▼可视角度测试，左边下屏是3DS的，中间的两块是2DS的，右边的大屏幕是3DS LL的，虽然都能看出屏幕上的内容，但3DS LL的表现明显最好，而这个角度我们会发现2DS的屏幕本体距离屏幕表层是有一定距离的。



►下午4点放在窗台上的对比图，从上到下依旧是3DS LL、2DS、3DS，左侧为靠窗户的一侧，可以看出，在防反光上，2DS依旧介于两台主机之间。



▼角度再次下偏，3DS LL还能看出个大概的画面，而2DS上已经彻底看不见了，屏幕和屏幕表层间的距离对此有一定影响。



续航时间

笔者的2DS的续航测试方法为充满电后，开机进入《大金刚王国3D》的游戏内画面，画面上有动态背景和怪物，同时开启无线通信，最高亮度，声音开到最大，在4小时46分钟后断电关机，为官方预估时间的中间值，可以说和官方数据吻合。总体来说，2DS在续航时间上同样是强于3DS而逊于3DS LL。

e商店

用2DS登录e商店，由于这部评测的是美版机，所以联网后便直接进入美国任天堂的e商店，出乎意料的是东西意外地少；而用编辑部的普通美版3DS同样登录e商店，会发现里面有很多软件和游戏，还有电子商品也卖得很火。难道是面对用户群体的关系而要重置？


■登录e商店后，同为美版的3DS（右）和2DS（左）显示的内容并不相同。

其他变更

2DS除了以上变化还有不少一句话就可说明的细节，这里就放在一起说了。

先是触控笔，2DS的触控笔和3DS LL的一样为塑料材质的普通长笔，而非初版3DS的银色伸缩笔。



然后是扬声器，2DS的扬声器为单侧9孔，呈正方排列在机器左上，音量上介于3DS和3DS LL之间。不过使用耳机的话，三者的音量其实差不多，可见不戴耳机时的音量大小差异还是体现在扬声器上。

2DS的麦克风孔的位置也发生了变化，由两个前辈的功能键板左前移位置到了机身左下方。

对比总结

经过一番对比我们发现，2DS在外形、取消3D屏幕这些自己的特色外。在按键手感上还算可以，如果之前一直玩前两版本3DS很可能会感觉2DS的十字键胶皮按键发软，但适应后会发现其手感也不错。屏幕色温上，2DS采用的标准应该和3DS LL相同，即色温上追求中间而避免偏暖或偏冷，但2DS本身的画面饱和度却明显不如两个前辈，然而综合防反光、色温等问题，2DS的屏幕表现仍要优于最初版的的3DS。

与PSV－2000之于1000此消彼长的不分伯仲状况不同，2DS这边尽管在显示上综合高于初代3DS，但除了售价和重量外这些，其他各项都被3DS LL压制。

当然，2DS的市场明确针对于低龄玩家，所以以玩具造型就是来让小孩子眼前一亮的，而平板结构、屏幕的外屏和屏幕本体间的几毫米距离也能避免出现被热情的孩子们轻易破坏掉。而价格倒更是2DS的一个优势，比3DS LL足足便宜70美元，而对该机器好奇的玩家还是要结合3DS锁区限制来注意一下：2DS目前只推出了美版和欧版。当然，如果真的给小孩子玩，那么美版、欧版的那些轻松有趣的第一方游戏也是足够的。而本身对3D视觉就没感觉而又很好奇2DS的玩家、也可以考虑这款有着面包片外形的2DS掌机。







阿鲁

试玩之后就一个感觉——手感奇差。第一个就是十字键，在没玩游戏时随便一按就发现了问题，毫无弹性可言，当然这里不排除个例的情况。不过接下来要提到的就绝对不是个例的问题了，那就是机器的L/R键，正确的施力方式是手指往机器侧面的方向移动，简单来说就是要用食指从侧面去压机器而不是从顶端去按键，如果是以按键的方式来操作很容易出现按不稳的情况，试玩了一下《大金刚王国 回归 3D》，简直就是悲剧，攀爬时各种莫名松手，对于那些经常会用到L/R键的动作游戏来说，2DS绝对不是一个好的选择。

虫无兮

拿着2DS玩了几局《大金刚》，第一感觉是有点无所适从：原本十字键与双肩的L/R键是同属下屏部分的，变成平板设计后两者之间的距离拉远了，如果要兼顾所有键位，那么2DS下端的两个角就会顶住手掌，而且L/R键只能用手指第一关节来按，有点吃力。相对的，如果是不需要用到十字键的游戏，弧线设计的L/R键则比3DS要来得舒适许多；不按住L/R键的话手感则十分接近3DS。因此，像是《怪物猎人4》这种需要用到所有按键的快节奏的ACT，就不建议用2DS玩了。

另外，可能是为了照顾儿童的力道，2DS的按键普遍都比较软，尤其在十字键上最为明显，对于一些玩家来说，可能会觉得没有什么手感。

乌冬

虽然造型有点怪，不过虎口和机器边缘意外地贴合，握感还不赖。不满的地方主要集中在按键的设置上，一是滑杆的位太靠上，习惯了其他掌机低位置的滑杆后，导致第一次玩2DS的时候毫不犹豫地就拿反了。还有十字键和L键的距离也隔得太远了，使用十字键的时候要再按L键相当费劲，而且这还是对于小编这样的成年人来说的，如果是手掌偏小的儿童，按不按得到L键还真不好说。

胧月

虽然重量介于初版3DS和3DS LL之间，但由于机身形状，手握的部分直接承担了大部分重量，所以以非正常姿势长时间游戏（比如躺在床上），手部的疲惫感倒没有玩3DS时明显，这是不错的改动。删除3D功能则对我这样的“眩晕族”完全没影响。十字键和ABXY四键的水平位置相差较大，如果是玩纯十字键控制移动的游戏可能需要习惯一下，不过目前大部分游戏的移动都对应的滑杆，基本不会有问题。START键与电源键位置的调整算比较合理，暂停游戏顺手了不少，不用担心未经保存就被迫退出游戏了。

回顾掌机的发展史，会发现有多次大跨步的进步，从GBA到PSP，从PSP到PSV都是我们经历过的进步明显的超世代进化，然而在机能突飞猛进的同时，游戏创意却显得匮乏起来，跟风热销游戏造成的千篇一律现象一定程度上稀释了玩家对游戏的热情，无论是曾经自信满满的索尼，还是已经习惯了谨慎前行的任天堂，在其各自的掌机上无一不放缓了机能进化的脚步，而更多地去追求主机细节上的体贴以及变换设定扩展更多群体上。如此，无论是实际玩起来并无画面缩水感而多方面都有改善PSV-2000，还是面向小孩子重新设计的2DS，也都有其存在的价值，并给玩家以更多的选择。正所谓出身名门者即为贵族，索尼和任天堂打造的这两部个性十足的掌机，尽管前途到底如何目前尚不能下定论，但可以肯定的是，这次改变已经吸引了很多玩家关注讨论，甚至以实际行动来支持购买了。



掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

Koei Tecmo Games上调2013上半财年预期业绩，营业利润上升300%



Koei Tecmo Games于10月22日发布申明，上调2013财年上半年的预期业绩。根据报告显示，公司将预期销售额从原本的145亿日元上调至154亿日元，上浮6.2%；预期营业利润从原本的4亿日元上调至16亿日元，上浮幅度达到了300%之多；预期经常利润则由原本的20亿日元上调至38亿日元，上调幅度为90%；上半财年纯利润从原本预期的10亿日元上调至23亿日元，上调幅度130%。

对于上调预期业绩的原因，Koei Tecmo Games表示，游戏部门业绩较为喜人，今年6月份发售的原创共斗游戏《讨鬼传》的后劲较足，目前PSV和PSP双版本的累计销量已经达到了47万套。除此之外，在线・移动业务部门、媒体・权益业务也进行得较为顺利。此外，报告上还显示，整个集团都在致力于推进降低成本，再加上汇率以及股市方面的情况也有所好转，因此才会达成销售额、营业利润、经常利润以及上半财年纯利润均比原本预期的有所上升的情况，预期本财年上半年，将会是Koei和Tecmo这两家原本独立的厂商统合经营以来，同期收益水平最高的一次。

10月15日

Level-5公布《雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星》的早期购入特典。玩家只要早期购买本作，便可以获得名为“附带秘藏资料DVD 雷门中学毕业相册”的特典一套。在这本毕业相册的小册子中，收录着众多令人怀念的画面，而在小册子中也附带着二维码，玩家可以通过扫描二维码令系列之前作品中的角色们成为同伴。而在DVD中，则收录着系列历代的片头动画、以及300多幅珍贵设定图，其中更有从未公开过的神秘设定资料，同时，来自豪华声优阵容的特别留言也会收录其中。对于系列粉丝来说，这是一套不可多得的收藏佳品。此外，Level-5也宣布，从今年12月5日游戏发售开始至2014年1月13日为期大约1个月的期间内，将会期间限定配信本作中的注目新系统“灵魂”系统的稀有灵魂。



10月16日

Pokemon宣布，于10月12日在全球同步发售的“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪 X・Y》，在全球的首周（因为10月12日是周六，所以首周其实只有两天）累计销量已经达到了400万套。全球首周销量400万套这样的成绩，对于3DS游戏来说是创造了最快、最多的销售记录。在本作中，玩家之间可以通过网络来进行对战、交换等各种交互手段，而目前，游戏中精灵被交换的频率，已经达到了每小时1万只以上。而早前根据日本EnterBrain的统计，游戏在日本的首周销量为209.6万套，刷新了刚发售不久的《怪物猎人4》所创下的首周187.5万套的销售记录。而“《口袋妖怪》系列”作品一直以长卖著称，因此我们还可以期待其在年末商战中再次创造奇迹。



硬件 HARDWARE

根本停不下来！多款3DS系列限量版主机全新发布



《怪物猎人4》、《口袋妖怪 X・Y》这两款大作卖得如火如荼，3DS的销售成绩也再次令粉丝们喜笑颜开。但是，面对这样喜人的成绩，任天堂似乎还没有满足，最近多款3DS系列主机的全新公布，再次让粉丝们感叹，老任确实深谙赚钱之道。



首先是于10月16日突然公布的新版《怪物猎人4》同捆版主机。与游戏同时发售的限定版主机套装“黑蚀龙黑”和“艾鲁白”，其中所附带的主机都是3DS LL，令那些更喜欢小巧精致的原始版3DS主机的玩家略感失望。为了回应这部分玩家的需要，这次新公布的主机同捆版“猎人包”中，附带的主机便是原始版的3DS主机。限定版中的3DS主机以水蓝色为基调，在主机的正面印有本作中的代表怪物黑蚀龙的剪影。和之前的3DS LL限定版主机套装不同的是，这款“猎人包”中附带的游戏并非卡带版，而是预先安装在SD卡中的下载版。这款限定版将于今年11月17日发售，售价仅为19800日元，约合人民币1240元，可谓相当超值。

而在一周后的10月23日，任天堂方面再度宣布了3款3DS LL限量版主机。“土豪金”版的iPhone5s让果粉们抢到手软，而3DS玩家们再也不用羡慕这种配色方案了，将于今年12月26日发售的3DS年末大作《塞尔达传说 众神的三角力量2》，将会在发售同日推出限量版3DS LL同捆版主机套装，其中包括金色版3DS LL限定主机一台，以及内置在SD卡中的下载版《众神的三角力量2》游戏。这款金色版限定主机采用黑金相间的配色方案，在主机正面，以及翻盖后的内侧表面，均以亮眼的金色显示，而主机的背面和按键，则采用黑色，看上去倒也格外醒目。在主机的正反两面，印刷有本作象征的三角力量标志。这款限定版主机售价为22800日元，约合人民币1430元。

另外两款主机为任天堂于同日公布的“3DS LL 限量包”，这两款3DS LL主机将分别采用橙黑、蓝黑两种混搭式配色方案。而令人意外的是，该版本的3DS LL主机中，将会附带电源，除此以外，还将附赠主机收纳袋一个，非常划算。这两款主机将于今年11月28日起在日本限量发行，售价为19900日元，约合人民币1246元。









10月18日 Konami宣布，将于明年3月15日和3月16日召开“《心跳回忆 女生版》系列”的主题活动。据悉，这次的活动主题是“白色情人节”。通过先进的Live2D动画技术，玩家可进行一场独特的白色情人节约会。在上一次主题活动中大受好评的“即时三选一系统”在本次活动中将会继续实施，根据会场上的投票结果，现场约会的流程也会发生变化。与游戏中仅仅用“看”的不同，这次主题活动中的约会，将会令玩家更加有“参与感”。除此之外，会场也会进行系列歌曲Live等有趣的活动项目，相信定能令粉丝们感到振奋。《心跳回忆 女生版》作为知名女性向恋爱游戏系列，已经久未推出新作，此次活动上会不会爆出新作相关的消息，相信也是粉丝们所期待的焦点。



栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

受PSV-2000和2DS这两个新机型的影响，PSV和3DS分别在日本和北美这两个市场各自“井喷”了一下。虽说井喷，PSV也只是暂时纵向挽回了前一个月的颓势，并未能反超3DS，《MH4》和《X・Y》的带动力终究不同凡响。日本方面，《X・Y》目前销量已接近270万，第二周的销量较第一周回落较大，但保守估计一个月之内必破300万；北美方面，同步发售的《X・Y》首周接近150万套，从长卖势头看，最终销量也未必会逊于日本。

软件销量（日本） 2013年10月14日～10月20日

排名	游戏名	原名	信息	状态	本周销量	累计销量	平台
1	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	NEW	59万1025套	268万7075套	3DS
2	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	↓	9万7336套	291万5273套	3DS
3	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル!	■NBGI■ACT■2013年10月17日■4980日元	NEW	4万3143套	4万3143套	3DS
4	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	■Spike Chunsoft■AVG■2013年10月10日■5229日元	NEW	8810套	7万9613套	PSV
5	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↓	7769套	384万7044套	3DS
6	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	↓	6865套	29万3943套	3DS
7	J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 8 EURO PLUS	■SEGA■SLG■2013年10月17日■5229日元	NEW	6657套	6657套	PSP
8	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく プロサッカークラブをつくろう！	■SEGA■SLG■2013年10月10日■7329日元	NEW	6136套	3万7790套	PSV
9	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	↓	4965套	144万9766套	3DS
10	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元	↓	3847套	20万7745套	3DS



●《口袋妖怪 X・Y》各种新精灵、新进化、新场景看着就想玩！（北京 王云龙）

●我是狩猎游戏粉，期待《噬神者2》。（湖北武汉 袁雅婷）

●《创造球会》，一款永不结束的游戏。（辽宁丹东 隋欣）

●《战神》新作，PSP两作玩得快吐血了，PSV快发力啊！还有就是明年的《自由战争》和《初音F2》了。（广东茂名 袁文滔）

●《秋叶原之旅2》已订初回特典！期待PSV上的画质能有明显进化。（云南昆明 李博南）

●《重装机兵4》的新式人体摩托设计得很有特色，期待在游戏中看到它的真实战斗力。（上海 杨雪）

硬件销量（日本）

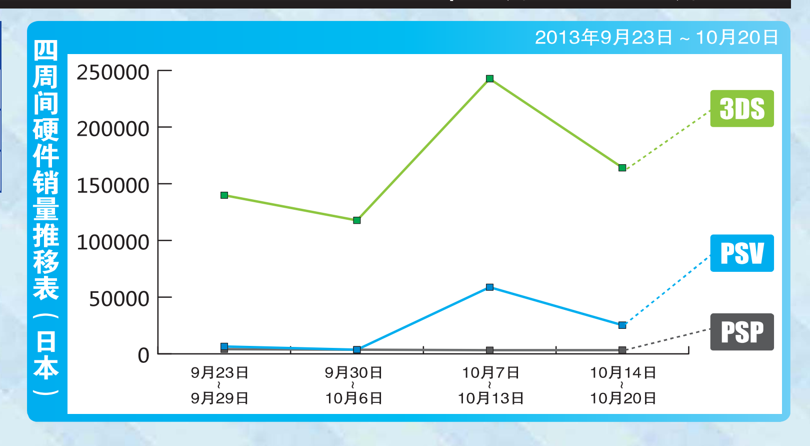
2013年10月14日～10月20日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	16万4115台	366万1535台
PSV	2万5211台	194万5166台
PSP	3222台	38万1108台

3DS累计销量 1342万4017台

PSV累计销量 186万1273台

PSP+PSP go累计销量 1956万208台



软件销量（北美）

2013年10月6日～10月12日

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	145万6858套	145万6858套	3DS
2	—	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	1万6142套	69万2147套	3DS
3	—	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	9372套	90万7110套	3DS
4	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	8790套	295万8860套	3DS
5	—	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	8230套	210万4823套	3DS
6	↓	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi: Dream Team	■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	6650套	21万7231套	3DS
7	—	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
8	NEW	新・世界树迷宫 千年少女	Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl	■Atlus■RPG■2013年10月1日■39.99美元			3DS
9	↓	口袋妖怪 白2	Pokemon White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
10	↓	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元			3DS

硬件销量（北美）

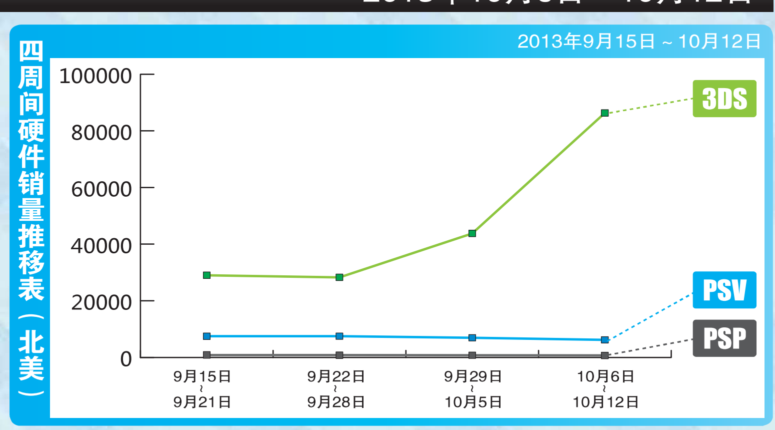
2013年10月6日～10月12日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	8万6345台	176万5584台
PSV	6208台	27万7668台
PSP	718台	9万776台

3DS累计销量 956万1661台

PSV累计销量 145万7218台

PSP+PSP go累计销量 1974万6193台



游人望远镜

栏目主持
虫无兮

南方的秋季已渐渐到来，不过编辑部的每一天依旧热力四射。一方面是因为户外气温一直坚挺不肯下跌，另一方面是因为掌机上的两款大作《怪物猎人4》和《口袋妖怪X・Y》的降临，一时间大伙纷纷拿起3DS联机，游戏室里总是座无虚席。不知道各位读者，是哪一派的呢？



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《生化危机6》等作品监督



《多重人格侦探》第19卷终于看完了！弖虎好帅！

10月20日



又是一部“咦？这货还在连载吗？”的作品。不过对于我而言略重口，看不下去啊。

今天在某处早早地喝了一杯，然后来到了自己喜欢的店里吃了一份意大利菜。

10月22日



热爱面食的小林氏无愧于“吃货”二字，吃意大利菜估计也是冲着意大利面去的吧。

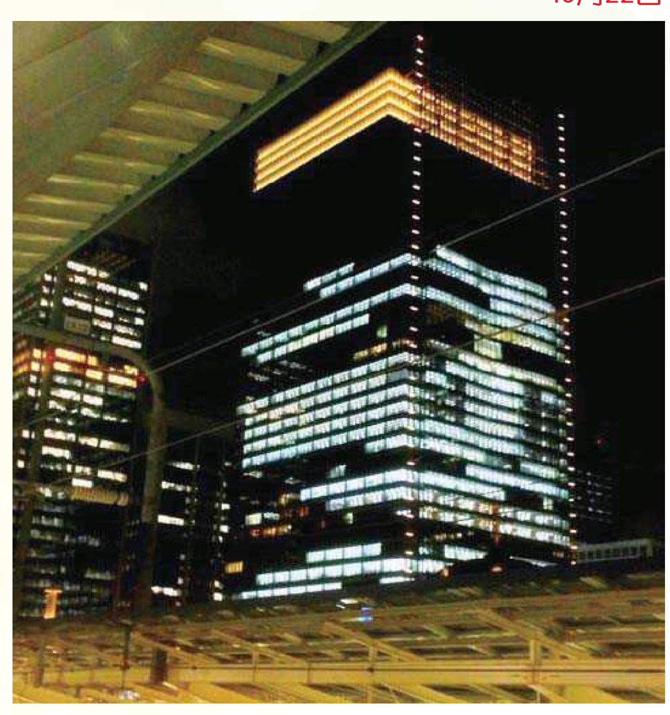


小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

仰望大厦里的灯，突然觉得好像《俄罗斯方块》的画面。会这样想的只有我一个吗？

10月22日



这让我想起了那个很经典的，用大厦里的灯的明灭来模拟《俄罗斯方块》的广告。

森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人

桌子上堆着各种东西，都堆满了。#blazblue#

10月21日



大家看到这一辑时，《BB》的新作想必已经发售了，翘首以盼的“BB党”估计也投入了战斗。“GG党”的我只好继续等明年的续作了。



石井次郎

《428》监制，《时间旅人》制作人



明天发售的《人狼读本》……成为“人狼”选手虽然已经有10年了，可是不知道的事情还有很多，看了这书真是受益良多。顺带打个小广告，这书上也有一小部分关于我的内容。

10月14日

所谓的“人狼”，貌似就是国内桌游吧常备的《狼人》。当然这书里所记载的，是更加高端大气上档次的版本。



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父

秘书来公司制作《邂逅迷宫》里的妖怪的帽子，虽然离万圣节还有一些时间，不过还是试着戴上了。这个说不定很适合万圣节呢！

10月14日



3DS的“邂逅广场”里的帽子确实是一个简单但又颇具吸引力的要素，看身边的人换帽子的频率就知道了……



樱井政博

《星之卡比》之父，近期作品为《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

X！Y！X！Y！游戏终于发售，恭喜恭喜！我喜欢横轴的所以就选了《X》。

10月12日



原本以为没多少人玩《口袋妖怪》，今天才发现编辑部里已有过半的人在玩了。我真的是太天真了……



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

真的很好吗？

由于超级大作《口袋妖怪 X・Y》的市场推动作用，3DS十月份在全球的硬件出货量接近了140万台，销售势头非常良好。然而对于我和我的小伙伴们而言现状却并非尽如人意，毕竟早已经过了玩《口袋妖怪》的年龄，《怪物猎人》亦非吾辈所好，除此之外近期值得一玩的游戏实在乏善可陈。遥想昔日NDS绝顶之时，可谓大作精品层出不穷，如今却连一度被视为任系平台禁脔的"《DQ》系列"居然也全面转投智能手机平台，以往例年应景的《桃太郎电铁》和《风来之西林》等秀逸良作更是踪迹绝无。一时的盛景之下，3DS主机却陷入了吃灰的尴尬境地，实让人徒呼负负。

更有鄙友某氏乃SEGA"《创造球会》系列"的狂热粉丝，为了最新作专门购入了PSV主机，游戏首发入手当日便宣布闭关精研。数日后却在其微博上大骂本作乃全面倒退的一代，强烈呼吁广大玩友远离"地雷"。此公的怒火并未因此熄灭，一气之下连主机带游戏低价转让他人。放眼本世代的掌机游戏，除了大量克隆《怪物猎人》和宅腐动漫改编类游戏以外，真正能让人耳目一新的原创作品不出五指之数，所幸任天堂原厂作品尚能维持其应有品质，但其创新力和数量也难望及NDS时代之项背。仅仅凭借任天堂一己之力根本无法扭转现时传统掌机游戏市场的低迷境况，即便3DS一个月热卖了上百万台，依然无法改变人们对于未来前景的失望和迷茫。

昨日打开国产手游《我叫MT ONLINE》的界面，赫然发现某任天堂铁杆已经拥有了90级大大姐的紫色品质卡牌，这张卡牌惟一入手方式是充值累计达到6000元人民币后的奖品，我不禁再次为之莫名惊诧。这笔款项数额虽非天文数字，但却足以买齐至今为止3DS+PSV的所有知名游戏甚或尚有剩余，然而这位曾经的狂热玩家已经整整一年没有购买过任何传统游戏，却彻底沉迷于一度被其严重不屑的手机网游。接到笔者劝告的电话，友人悠然感慨道："谁叫现在掌机上已经没有让人特别感兴趣的游戏，手机上的游戏种类倒是越来越丰富了！"

面对如此的现状，我们无法去苛责任天堂或索尼的不作为，正如岩田聪曾经清醒判断的那样，智能手机/平板电脑的崛起已经彻底改变了传统游戏的生存环境。即便全球普及量达到3500万台的3DS主机，其市场规模较之智能手机依然显得狭窄逼仄。手机游戏此时正当方兴未艾，大大小小的软件开发商自然趋之若鹜。对于海量的新规玩家来说，他们对于游戏品质的鉴别力自然远远不如核心玩家层，大可以用粗制滥造的低成本作品忽悠之，更兼有可上溯至红白机远古时期的大量冷饭可供翻炒。手机游戏市场不但用户基数庞大且无需顾忌硬件厂商的品质保障体系而任意为之，完全数字化销售模式也将经营风险降到最低限度。或许最让广大第三方们为之弹冠相庆的是，他们终于无需时刻生活在全球无可争议的移动游戏最大发行商任天堂的阴影下仰其鼻息，再不用因分食其所余的残羹冷炙而心怀不安。除了诸如《牧场物语》和《世界树迷宫》等一些已经拥有固定消费群体的传统游戏以外，第三方厂商已经越来越不愿意将开发重心投入到事倍功半的掌机平台，这样的状况形同釜底抽薪。

我们曾经憧憬过全民皆游的升平时代，如此盛况已然成为现实，但是现状果真很好吗？

如果没有乔布斯的奇想天外，或许我们现在已经玩上了《DQ》或《FF》的掌机版最新作，或许我们现在已经为林林总总的原创新作挑花了眼，或许有更多学龄玩家在为购买大量游戏的支出捉襟见肘……至少我们无须被迫去面对手机平台上那些千篇一律的跑酷、卡牌或塔防类游戏。

当前有很多自诩高明的业界人士不断在鼓吹传统携带游戏消亡论，或许这一天迟早会来临，这样的结果真的很好吗？



GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

本次打分的两款游戏均十分重头，《弹丸论破1·2 再装填》是新锐推理游戏系列的最新作，尽管只是一款冷饭，但内容丰富，质量出众，获得一致好评。《口袋妖怪 X·Y》在画面表现上大幅进化，不过也有视角这一显著问题，瑕不掩瑜的同时却也错失了《黑·白》时的满分评价，比较遗憾。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

弹丸论破1·2 再装填

热血推荐



PSV

PSP版《1》《2》两作合集，以更加清晰的画面、峰回路转的剧情和个性强烈的角色，在豪华声优阵容的演出下呈献推理游戏的巅峰之作。

总分 26	
剧情	★★★★★
画面	★★★★★
系统	★★★★★

■ダンガンロンパ1·2 Reload■卡带
■Spike Chunsoft■AVG■文字冒险
■2013年10月10日■1人■无对应周边

胧月 移植后的画面变得尤为清晰，增加的新要素也很耐玩。游戏的角色、世界观和演出效果都极富乐趣，事件和CG都有所增加，而好感度刷满的同伴这次除了能进房间，在通关后还会有意外的惊喜（参考二代的奖励）。操作上，学级裁判的过程也结合了PSV的机能，可以用触摸屏进行辩论，从一定程度上降低了PSP版的动作操作难度。当然，非常推荐对自己操作有自信的玩家按照旧有的操作进行学级裁判，毕竟单纯的触摸屏“切水果”不算太好玩。看过“官方剧透”动画版的玩家也许会在《1》上失去乐趣。

9

白菜 画质有了极大的提升，就榨取剩余价值来说算是比较厚道的改进。如果并非两作都已经全通的玩家，不妨趁这个机会接触该系列，绝对是最佳时机。

8

库玛 PSV的触摸屏机能与该系列调查部分和学级裁判部分的超高契合度，是在玩到游戏之前所没能料到的。那种直观的操作感非常令人上瘾，玩起来欲罢不能。



9

口袋妖怪 X·Y

黄金珍藏



3DS

第六代《口袋妖怪》的开篇之作、游戏以卡洛斯为舞台，增加了众多新口袋妖怪，新引入了MEGA进化等新系统，在技能、特性等各方面都有增加改变。

总分 27	
画面	★★★★☆
探索	★★★★★
收集	★★★★★

■ポケットモンスター X·Y■卡带
■Pokemon■RPG■角色扮演·收集育成
■2013年10月12日■1～4人■对应邂逅通信、无意识通信

马修 进化得有些难以置信的一作，原本一直朴素的战斗画面忽然精彩得如同看动画一般，而地图画面在保持系列一贯的细节精彩的同时整体上也更加美轮美奂，音乐比起前作也再上一个台阶。超级训练、基础训练大大提升了打努力值的效率，之前备受关注的MEGA进化系统则让激烈战斗更加白热化，新的仙属性的引入更令整个属性相克系统发生了重大改变。新精灵数量尽管比以前少但却都很有个性。大体来说本作是可以打满分的，但是偌大的米亚雷市竟然没有像五代的飞云市那样在下屏设置地图，使得转起来特别容易迷路，本人给扣的1分就扣在这上了。

9

阿鲁 画面的进化非常直观，众多精灵的收集育成加上丰富的可玩要素保证了游戏的品质，不过特定地点自动改变视角这点让人不太适应，手会不由自主地按L/R键试图调整视角。

9

乌冬 新加入的仙属性让战斗格局发生了不小的变化，许多旧有的战术都要重新审视。3D画面看上去很舒服，不过由于不能手动改变视角，导致部分场景的视角相当别扭，影响了操作性。



9

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐

黄金眼评分 25

文 宇宙人

PSP/PSV

ACT ｜动作・狩猎		
讨鬼传		
讨鬼传		
Koei Tecmo Games	日版	2013年6月27日
1～4人	6090日元	无对应周边
游戏时间：300 小时以上		

PSV自发售以来得不到“《MH》系列”作品的支持，使得表现一直很疲弱，而《讨鬼传》的诞生某种意义上让广大坚守PSV平台的狩猎游戏爱好者一尝所愿。作为系列第一作，而且是效仿度极高的作品难免也会惹来不少非议，但本作也有着独特的魅力，值得众多联机共斗游戏爱好者品味。

似曾相识却截然不同

《讨鬼传》给人的第一感觉就是一款日式和风的《MH》，无论游戏界面排布、操作方式还是整个游戏的推进过程都非常相似。R键奔跑、气力槽设定、部位破坏，乃至完成任务之后获得素材打造武器，出发前泡温泉发动技能等等。不仅如此，单机可以带NPC、同伴可对玩家进行救援以及心眼等设定也借鉴了同类型的《噬神者》和《灵魂献祭》，可以说本作是集合了各家狩猎游戏的特色。按照制作人的话来说，如果大家都习惯了一种标准操作方式，那他们只要在这个标准上制作即可，没必要让玩家去适应新的操作。正因如此，喜欢狩猎游戏的玩家拿到本作之后很快就能上手，这也算得上是本作的体贴之处吧。

但是，本作有一个核心的系统，同时也是本作最大的特色——御魂系统。擅长套用历史题材的Koei很自然地会在自己的作品中加入历史元素，本作也不例外。御魂相当于历史上名人的灵魂，玩家可以将它们寄宿在武器上，根据魂的不同风格，玩家可以获得一套特殊的降魂能力支援，比如回复自身体力或者帮助同伴回复，能够在一定时间内强化自身、弱化敌人，甚至限制敌人的行动等等。每个降魂技能有使用次数限制和冷却时间，因此这个系统相当于一套固定的道具系统——本作没有道具设定。正因为固定配套，每个风格的优缺点都非常明显，这意味着如果想让作战效率最大提升，不同风格的御魂配合必不可少，每个人在队伍中的分工也会简单明确。

此外，不同人物的御魂还有不同的被动技能，通过主、副御魂的配合，相同风格的玩家还能尝试不同的战斗倾向。比如魂风格可以用被动技能强化“追驱”、“破敌之法”来提高部位破坏的能力，也可以重点加强“连升”来提高输出。多边的配搭正是《讨鬼传》引人深入研究的地方。



▲降魂能力会为战斗带来各种便利。

异类的战斗系统

本作的BOSS战设定在同类游戏中算得上异端，其特点在于BOSS在HP之外还有一条表面耐力槽。玩家普通攻击只会扣减BOSS的表面耐力，等表面耐力耗光之后，BOSS进入了祸灵状态时才能扣减它的HP。还有一个方法是切断BOSS的部位，切断之后，原有的部位就会出现“假肢”代替，攻击假肢也能直接造成伤害。这样的设定使得团战的时候有针对性地战术会比乱打更加有效。但是另一方面，刷素材的时候也繁琐了不少。如果不是本作要求刷的要素实在太多，这个设定会更能令人接受。

▼部位破坏是本作的核心，发动鬼眼之后鬼的部位伤害情况清晰可见。



针对用户而进行的优化

开发一款“无双”对Koei来说或许是一件很轻松的事情，但是开发一款狩猎游戏Koei并没有多少经验，哪怕是很早之前的“《联合突袭》系列”，其本质上跟《MH》也有很大差异。所以《讨鬼传》为了确保手感能令玩家满意，在发售前发布了三个体验版。其中第三个是正式体验版，前面两个则用于收集用户意见，并对游戏进行改进。由于笔者一直关注着这款游戏，所以三个体验版都尝试过。最初的体验版完全可以用不堪入目四个字来形容，人物走动速度慢、气力回复速度远比不上消耗，整个游戏节奏非常慢。之后每一次更新都能感觉到游戏的变化，比如移动、攻击速度加快，攻击手感加强，甚至操作更像《MH》等等……当正式版推出之后，再回头对比最初的试玩版就会发现游戏已经脱胎换骨。在日本亚马逊的购买页面中，本作获得了大量用户的高评价，可见本作虽然未能超越《MH》，但已经获得很大一部分用户的肯定了。

刷无止境

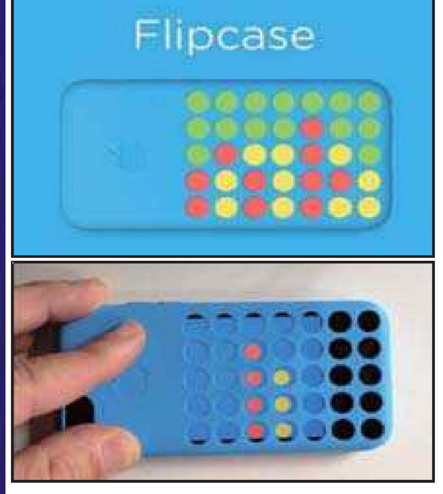
如果单纯追求通关或者打通全部进行度，本作还是相当有趣的。毕竟如果把本作当成《MH》来玩，那它绝对能给大家带来不少惊喜，含亚种总计22只BOSS，而且出现时机也控制得恰到好处，使得玩家打主线剧情的时候总能找到惊喜，打到上位之后也不会觉得沉闷。但是，对追求奖杯的玩家来说，这份惊喜仅停留在前期……没错，如果打流程和进度花100小时，对大约300小时的白金时间来说确实是前期。Koei给本作设置的奖杯可谓用尽一切手段延长希望白金的玩家的时间。奇低的御魂出现概率，令人抓狂的全图鉴收集、全武器收集等等，这些全都是要求玩家经过漫长的重复劳动才能完成的，难免会让一部分让想要白金的狩猎游戏爱好者苦不堪言，更是令一部分想尝鲜的白金控望而却步。

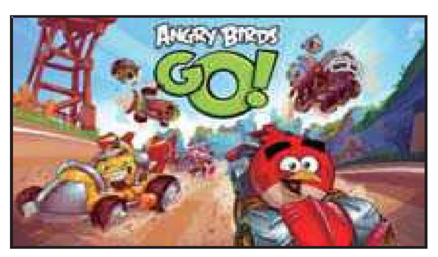
便携领域

《FIFA 14》的便携设备版本前不久推出，纸鸢试玩了iPad版之后觉得本作的改进还是非常明显的，尤其是操作有了截然不同的变化，玩起来更加顺手，而游戏中球员的动作也更加接近家用机版，着实让人眼前一亮，只可惜“免费下载+模式内购”的销售策略还是让人略微不爽，不过如今这种模式已经是便携设备游戏的大趋势了，所以玩家也只能慢慢去适应了。

情报室

专为iPhone 5c洞洞保护壳开发的创意游戏





iPhone 5c的洞洞保护壳发布时，被不少人吐槽外观怪异，甚至被说成是抄袭了Crocs鞋。但最近，国外一个叫Discovr的开发团队制作出了一个叫《Flipcase》的游戏，要是没有5c的保护壳，这游戏就玩不了。

想要玩到这款游戏，用户需要有个iPhone 5c的保护壳，之后罩在手机屏幕上，通过这款应用与小伙伴们一同玩四子棋。游戏本身玩法很简单，但Discovr这个开发团队却利用保护壳做出了一种颇具新意的尝试。有网友称，苹果公司和开发商正在“下一盘很大的棋”。

《Flipcase》并不是第一款结合配件而开发的应用，在iPad的Smart Cover保护套刚推出时，《印象笔记》的开发者也曾推出过利用磁性保护套的趣味学习软件《Evernote Peek》。

《愤怒的小鸟向前冲》将于12月11日登陆iOS

“愤怒的小鸟”的卡丁车比赛即将在12月拉开帷幕。说起“愤怒的小鸟”，真是忙得不亦乐乎，先是砸猪，然后又是星球大战，接着还登上太空，有事没事还要过过节……现在开发商Rovio已经宣布，将会在12月中旬发布全新游戏《愤怒的小鸟向前冲》（Angry Birds Go!），支持iPhone和iPad两大机型。

对于这场比赛，愤怒的小鸟丝毫不敢松懈，因为参赛的还有它们的宿敌绿皮猪，这将会是一场可爱又刺激的比赛。从官方发布的预告片中可以看到，游戏的风格非常接近《马里奥赛车》，比赛中可以收集各种道具、使用多样武器、跨越奇怪的路线。预告片末尾已经道出了游戏的具体发布时间：12月11日，恰逢西方国家的圣诞旺季。

靠着“愤怒的小鸟”持续盈利的Rovio显然在这款游戏的设计和开发中下了不少功夫，虽然乱斗型赛车游戏如今已经层出不穷，但凭借着“愤怒的小鸟”在手机游戏中的金字招牌，相信还是会引来不少玩家的追捧，本作想必也会成为今年圣诞期间最卖座的手机游戏之一。

苹果失误接二连三，iPhone 5s加速计出问题



满心欢喜买了iPhone 5s的用户，最近或许会发现系统的指南针应用好像不太对劲。根据苹果支持论坛上用户的反映，如果把iPhone 5s放在平面上，然后打开指南针应用中的水平仪功能，会发现有4°到6°偏差。随后有热心人士进行了进一步测试，发现指南针的方向也存在大约8°到10°的偏差。水平仪发生了偏差，那些依靠硬件加速计所开发的应用也会出现问题，比如说《真实赛车3》里的赛车会自动向左行驶。

为什么iPhone 5s的加速计会出现故障？原因很快被找到了，是硬件设计方面的问题。根据Chipworks以及iFixit等组织的拆解图，有人发现iPhone 5s所采用的加速计型号是Bosch的Sensortech BMA220，而非以前在iPhone 5、iPhone 4s、iPad 2等苹果产品里的意法半导体L3G4200D。

衡量加速计的性能，有两项关键指标。意法半导体的噪声密度（Noise Density）和Bosch的输出噪声（output noise），这两个数据将影响加速计测量结果的精准。从规格表来看，Bosch的加速计在这方面要逊色于意法半导体。另外还有初始偏差量（zero-g offset），这个数据表明，为了保证数据输出的准确，厂商会首先进行校准，不过这项数据将随着物理压力或温度的变化而变化。

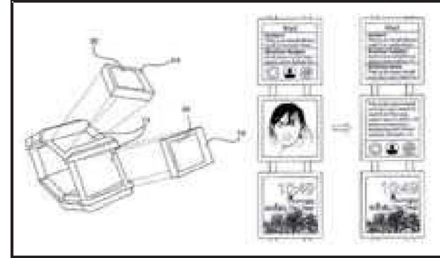
不能说苹果是为了节省成本而采用Bosch的加速计，因为两者的报价大致相当，都在1美元左右。所以，苹果采用Bosch的产品是因为别的原因——Bosch加速计的电压为1.8V，而意法半导体的为2.5V，这个差异使得前者的耗电量比后者低。

现在的问题是，iPhone 5s 已经开卖，出于种种原因，那些有问题的手机未必能够得到更换。那么有什么办法能够解决加速计数据偏差的问题？发现问题的人最后提出的方法是：开发者可以在应用中增加一个校准量，让应用的表现正常。

追求完美主义的苹果接二连三地在产品上出现失误，无论是出于省电的目的还是怎样，加速计方面出现这样的错误让人摸不着头脑。难道苹果在测试当中没有发现这个问题吗？以前iPhone 4的“天线门”也曾闹得沸沸扬扬，最后以“换一个握姿”平淡收场。这一次又会怎样呢？

诺基亚智能手表曝光，概念大于实质

三星发布的Galaxy Gear虽然功能完善，但仅仅是复制手机的样子，与理想中的智能手表相去甚远。在市场混沌未开的状况下，诺基亚提供了另一种思路。



尽管诺基亚的手机业务仍然处于泥潭之中，但并不妨碍它角逐智能手表市场。在美国专利与商标局（USPTO）公布的一份专利申请文件中，诺基亚提交的这份专利显示该公司正在研究智能手表，且已经有了成熟的产品形态，并打算通过专利来保护它。图纸看得并不直观，好在The Verge居然获得了一份来自官方的产品视频，从实物来看，这款产品与之前的智能手表大相径庭，居然有6块屏幕，且可以变换组合出很多花样。这款产品超出了用户对智能手表的认知，如果没有搞错的话，这应该只是一款概念设计。

这款产品代号为“Facet”，由6块排好顺序的屏幕组成，每一个屏幕可以运行一个程序，通过手指的缩放，一个程序可以充满两个屏幕，从而显示更多信息，同时第六个程序自动隐藏。通过特定的手势，一个程序还可以充满六块屏幕。如此“个性化”的设计，诺基亚应该不会让它上市，所以连界面都没有用Windows Phone风格。不过，智能手表的屏幕太小，点按起来不方便，而通过手势会大大改进可操作性，这款手表在手势操作上的创新值得称赞。

既然做出了可操控的产品，可见诺基亚对于智能手表市场有很多想法，最终上市的成品应该也不远了。如果能把握住智能手表的市场，对于诺基亚在移动市场的缺失将是一个很大的弥补。

iOS/Android

Color Calendar



类型：效率	厂商：VCNC
价格：免费	版本：英文版

Color Calendar可以直译为“色彩日历”，就如这个译名一样，这款应用不仅拥有漂亮的界面，具备的功能也非常实用，既可以查看日期，还可以用来记事和提醒，让用户能够清楚地了解自己的心路历程。

应用的界面默认为黑底白字，看上去非常舒服，眼睛一点儿也不会感到累。此外，在日历和各种功能的表现上，采用了时下比较流行的扁平化风格，看起来干净大方。使用之前系统会进行入门介绍，操作说起来很简单，是传统的触控加划动的操作模式，即使没有中文支持也能轻易上手。软件内置了年历、月历和日历，用户可以轻松进行切换。在屏幕中央进行上下左右划动可以切换月份、周数，当然也可以通过点击日历上方的左右箭头进行翻页。在月历和日历中点击某一天可以进行心情添加，软件使用了五种颜色对应五种心情进行表达。有趣的是，软件还支持复杂心情的记录，甚至可以在“TYPE”功能区中将两种心情合并到一起。如果还不能准确表达当下情绪，也可以使用软件提供的备注功能来进一步说明和记录。待一切设置完毕之后，点击完成即可给相应日期附上颜色。





如果能够坚持每一天都对心情进行记录的话，那么软件界面就会变得缤纷多彩，并且在日历模式下还可以清楚地查看过往留言或待办记事。此外，软件自带的比例分析功能可以让你清晰直观地了解过去某段时间内的心情比例，对个人心态的调整有不小的帮助。

iOS/Android

Splashtop 2



类型：效率	厂商：Yiming Shen
价格：免费	版本：中文版

现在很多原本需要PC才能完成的事情都可以在平板电脑上完成了，加上平板电脑随开随关的特性，使得其在一定程度上改变了人们原来对PC的依赖。然而某些时候，以iPad为代表的平板电脑还是无法完成一些PC才可以完成的任务，例如使用者需要进行一些文本的编辑、或者想玩需要安装Flash插件的网页游戏时，iPad往往就显得无能为力了。这时候，这款名叫“Slashpot 2”的应用就派上用场了，因为它可以将你PC上的内容映射在iPad上，并且实现在平板电脑上直接以触控的方式操作PC。

简单来说它就是一个远程控制的服务端，服务端目前支持Mac OS X、Windows XP/Vista/Win7和Windows 8等操作系统。想要实现远程控制，除了需要在平板电脑上安装应用之外，还需要在PC端安装系统对应的客户端。以iPad和Win7版为例，PC端安装后客户端默认会随系统自动开启，这时候用户只要在iPad上进入应用，就可以搜索到在同一网络中的所有安装了客户端的PC。选择iPad想要映射的PC，之后PC上的内容便会立刻呈现在iPad上。应用最强大的地方在于映射出的画面是按照iPad的分辨率呈现的，而且原本需要鼠标和键盘完成的操作都可以在iPad上利用手势和虚拟键盘完成。

纸鸢实际体验过后感觉这款应用真的非常强大，基本上可以让iPad完成PC可以做的所有事情，虽然需要同时开着PC，但随着天气的转凉，想想在被窝里抱着iPad就可以玩到《三国杀OL》就非常兴奋，这可是之前需要端坐在PC前才能完成的事情啊。





游戏坊

iOS/Android



本作是以忍者为主题的潜行暗杀题材动作游戏，游戏采用复古的像素画面，浓浓的日式风格、来无影去无踪的行动方式、一招毙命的暗杀招式都让人不由得联想起家用机上大名鼎鼎的“《天诛》系列”。



游戏讲述邪恶的君主夺走了小小忍者村的传家宝物，之后村里的领导人召唤了最强大的战士HANZO去夺回这件宝物，于是一场充满杀戮的迷你暗杀夺宝之旅由此拉开帷幕。游戏包含了集市、古楼、洞窟和魔法森林4大场景，每个场景有5个关卡，玩家要控制主角灵活机智地躲开日本武士和弓箭手的视线，利用一切屋檐角落和摆设物隐藏自己，直至找到宝物为止。游戏的操作非常简单，画面上四个虚拟按键，最左边的手里剑充当摇杆功能，最右边的是攻击键，中间一排则是道具，有炸弹、飞镖、骨头和饭团。其中饭团用来回血，骨头可以引诱恶犬，因为狗没有视野盲区，所以需要骨头来消除警惕性然后绕背杀之。飞镖是远程攻击武器，炸弹则可以清除一个区域里聚集的多名敌人。游戏采用空中俯视视角，开始后可以先查看一下地图，然后控制忍者悄悄来到敌人背后，这时敌人头上就会出现一个飞镖图案，按下攻击键，就可以发动超暗杀将敌人秒掉。如果不慎被敌人发现，还可以拔刀迎战，但是这样一来自己也会大受损伤，所以明智的办法是被发现后拔腿就跑，找到安全地带躲起来后再做打算。

iOS



9月5日在App Store美国区悄无声息地上架了“《使命召唤》系列”的一款新作《使命召唤 突击队》，这是Activision从零开始打造的一部全新作品，游戏目前为iOS平台独占，安装后容量达到2G之多。故事背景设定在2020年，全球各大势力之间纷争不断，局势极度紧张。在遭到一次严重的突袭之后，美国陷入了一场充满疑问的战争，敌人的身分难以确定，而玩家的任务就是领导一支训练有素的联合特种部队，找出并消灭这场战争背后的主谋。

游戏的开场动画和菜单选择界面保持了系列一贯的大气，人物换子弹和攀爬跳跃的动作、其他角色之间的对打姿势也都表现得很到位，场景渲染上也非常出色，特别是夜景战斗模式下深邃的画面引人注目。厂商为了游戏的流畅性，在画面上做了一定的牺牲，所以游戏其实并不如iOS上其他以画面见长的虚幻3引擎游戏来得炫目，但好在完美的运行帧数弥补了这一缺陷。游戏提供了“战役模式”和“生存模式”，任务选择界面用的是全球地图，完善的装备系统支持玩家为自己的小队定制各种武器装备，打出自己的战斗风格。而对于新手玩家来说，游戏中也贴心地制订了一些现成的作战方案和默认装备，平衡、暗杀、狙击、强袭等不同侧重点让人觉得省事不少。游戏的操作方式是传统的双摇杆（当然是虚拟摇杆），左边的摇杆控制角色移动，右边的摇杆用来进行视角转动和射击，其中包括自动瞄准、一键下蹲、奔跑等。值得称赞的是自动瞄准系统，出乎意料地精准，当然游戏的打击感也是继承了该系列的一贯的优良传统。



本作任务数量众多，保证了充足的可玩时间，触控操作也非常顺手，而且保留和继承了“《使命召唤》系列”的大多数优点，目前除了不支持中文外确实没有什么太大的遗憾，绝对是射击游戏爱好者值得尝试的作品。





《怪物猎人4》的热潮尚未退去，《口袋妖怪X·Y》的新一波大潮就已袭来，掌机王部门目前购入的游戏数量就多达8张，有人更是大手一挥买了双版本甚至是限定版主机，足见这款游戏的魅力。

3D短波

GAME 10月9日

日服e商店仅仅上架一款GB模拟游戏《洛克人世界3》，此外《索尼克 失落世界》的试玩版也放出下载，在关卡中获得的分数等记录可以继承到正式版中。次日美服e商店则更新了两款游戏，分别是《水上摩托3D》和以前曾在本栏目中介绍过的《逃出丧尸城》。



GAME 10月16日

日服e商店追加了已在美服先行推出的《平面魔方》以及FC模拟游戏《泡泡龙》。次日美服方面则追加了《快餐危机》、《雪地摩托3D》和《101企鹅宠物3D》，此外视频服务软件《Hulu+》也已提供免费下载。



GAME 10月23日

本周e商店的更新陷入沉寂，日服仅有GG模拟游戏《解谜噗哟2》、GB模拟游戏《洛克人世界4》上架，美服则毫无动作。不过这一状况应该在下周就会被打破，一大波下载游戏正在接近。



次元口袋

距离《口袋妖怪 黑·白》发售已过去3年，作为全新世代的正统续作，《口袋妖怪 X·Y》发售首周便在全球突破400万份，销量可谓惊人，本次的“次元口袋”就让我们来看看世界各地的首发盛况。

日本东京



▲东京“口袋妖怪中心”店门外早早就排起了长龙。



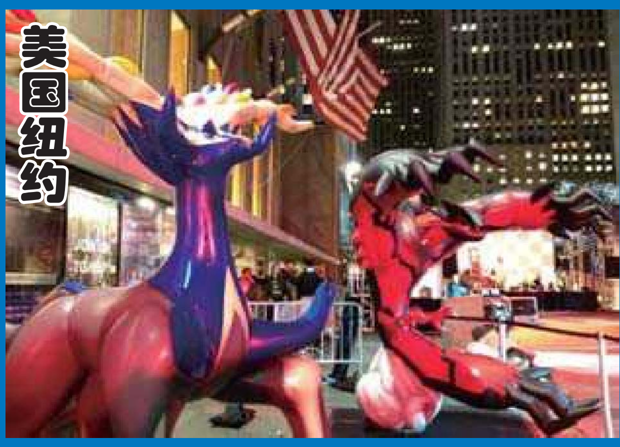
▲与“新·御三家”争相合影的小玩家们。





▲拱门左右是X、Y版的封面神兽，正后方还有一只巨大的皮卡丘。

美国纽约







▲纽约的广场上人头攒动，各种《口袋》相关的饰品表明了他们的身分。

法国巴黎



▲▶法国巴黎的首发日情况，这位带着皮卡丘玩偶的Coser颇为传神。

德国柏林



▲▶德国柏林排队的玩家数量众多且井然有序。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：苍穹

PSV-2000首周的销量中规中矩，新机型发售的当周缺乏强力作品助阵，自然无法推动硬件销量，希望11月的《噬神者2》和《真・三国无双7&猛将传》能够带动市场。

《Persona4 黄金版》下载版优惠活动



《Persona4 黄金版》发售已将近1年半，该作对PS2版《Persona4》进行了彻底重制，并追加了大量新要素，是PSV平台公认的佳作。近期Atlus宣布本作的出货量成功突破30万（含下载版），为答谢广大用户，在10月10日～11月6日期间，PS商店出售的《Persona4 黄金版》下载版将优惠1000日元，还没有体验过本作的玩家不妨抓紧机会入手。

《创造球会》免费联动软件



跨PS3和PSV平台的《创造球会 打造职业俱乐部》已如期发售，PS商店也于10月17日推出了一款免费的桌面类游戏《球会棋盘》（サカばん）。游戏以回合制展开，足球场犹如一块棋盘，双方各派出5名球员如同下棋一般展开较量。不同球员在传球、射门、盘带等数值方面也各有差异，部分明星球员还有特技。本软件能与《创造球会》展开联动，获得胜利后球员的能力会得到成长并继承到后者的存档中。



《灵魂献祭》×《讨鬼传》联动任务

PSV平台的两大共斗游戏继续展开紧密联动，10月24日《灵魂献祭》放出免费的DLC任务“废墟で荒ぶる异界の焰魔”，BOSS就是来自《讨鬼传》的封面怪物——业炎魔。而《讨鬼传》方面也预定会追加免费的DLC任务，BOSS则为《灵魂献祭》中的地狱三头犬“ケルベロス”，具体日期尚未公开。





《恶魔之眼》漫画版开载

10月26日发售的《电击萌王》（12月号）上开始刊载《恶魔之眼》的漫画，作者为くろの。作为一款迷宫RPG，《恶魔之眼》中塑造了许多个性鲜明的角色，剧情也给玩家留下了深刻的印象，此次推出漫画版可谓顺理成章，另一方面也是为即将于11月14日发售的廉价版游戏宣传造势。





本月PS+免费PSV游戏一览

港服PS+在本月又迎来一次大爆发，不但有白金神作《突击枪手》，PS3方面的免费游戏还有《生化奇兵》、《无名英雄》这样的重头作品，厚道程度实在是让其他服望尘莫及。不过要提醒玩家的是，像《重力异想世界》、《突击枪手》这样有DLC奖杯的游戏，PS+免费只限本体、不包括DLC，所以追求完美的话还得自己掏腰包哦。

日服

游戏译名	游戏原名
重力异想世界	GRAVITY DAZE
初音桌上冰球	Miku Miku Hockey
Nikoli的谜题Ⅴ 切四角	ニコリのパズルV 四角に切れ
灵魂命运 亚洲 β测试版	Destiny of Spirits: Asia ベ–タテスト版
DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE
罪恶装备XX 重音核心 加强版	ギルティギア イグゼクス アクセント コア プラスア–ル

港服

游戏译名	游戏原名
苍穹 无限	Big Sky Infinity
纸盒战机W	Danball–Senki W
小小变异者	Little Deviants
机车风暴	MotorStorm RC
开箱大作战	OPEN ME!
时间旅人	TIME TRAVELERS
反重力赛车2048	WipEout 2048
突击枪手	ASSAULT GUNNERS



文 库玛　美编 澄香

9月下旬，Gust陆续发布了《新·罗罗娜的工作室》中关于“延长战”、战斗系统、“家庭菜园系统”以及更多新角色和新套装的最新情报。从公布的情报来看，此次的进化版中元素众多，可谓诚意十足，下面就让我们来详细了解一下这些最新公开的内容吧！

PSV

RPG | 角色扮演

新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士

新・ロロナのアトリエ　はじまりの物语 アーランドの炼金术士

Gust	日版	预定2013年11月21日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.208 /Vol.209

内容丰富的延长战追加剧情！

延长战是指在本作的游戏主线结束后会追加新的剧情事件和迷宫，还会有意想不到的角色成为同伴与玩家一起展开新的冒险。延长战后发生的新剧情是关于来自未来的两位炼金术士——特特莉和梅露露！为了回到原来的世界，两人来到工作室求助罗罗娜，于是故事就围绕着帮助她们两人回到未来世界的过程而展开。



◀▲突然出现向罗罗娜寻求帮助的特特莉和梅露露。

改进再生的战斗系统

本作的战斗系统是基于《梅露露的工作室 加强版》的大幅改进版。在回合制对战中会由敏捷度较高的角色开始行动，玩家们可以充分享受到快速对战的乐趣。并且还引入了旧作《罗罗娜的工作室》中所没有的在“辅助攻击”后还可进行“追加攻击”这一对战元素，因此本作中的战斗将会更加呈现出白热化的趋势！



①“消耗值回合制”的导入

对应角色的行动内容会改变其行动的顺序。玩家可以借此机会选择更有效率行动。

②MP的导入

玩家可以消费MP来代替消耗值发动技能。这就要求玩家在游戏时要具备能推算MP余量的能力。

③辅助槽确认

通过确认辅助槽的数值决定何时使用辅助，这就要求玩家对选择时机和机会的把握。

④场地属性的取消

角色固有属性和战斗场地的属性都取消了。

特殊攻击的发动

当玩家的辅助槽蓄满两个以上，并且满足了发动特殊攻击的条件时，就可以立刻制造出不给敌人丝毫空隙的连续进攻机会。



▲罗罗娜发动攻击后第一人进行的辅助攻击。



▲在第二个人进行辅助攻击时会有特殊的战斗效果。

▲最后罗罗娜会发动必杀技。



▲发动华丽的技能与必杀技将敌人一扫而光。





家庭菜园系统

随着剧情的推进玩家们可以利用全新的家庭菜园系统。在工作室外的花坛里种上得到的种子，不久之后就可以收获可使用的素材。素材会继承种子的特性，如果不及时收获的话素材会再次还原为种子。

▲调查工房外的花坛。

▲将得到的种子埋入花坛中。

▲在经过一定时间后，花坛里会长出花草。

◀调查后会得到多个继承了种子特性的素材。

新角色&新套装情报

特特莉亚·赫尔莫德（トトゥーリア・ヘルモルト）

出身于阿兰德，成为能独当一面的炼金术师后，在阿鲁兹共和国与梅露露相遇，并教她炼金术。虽然有时吐槽比较强力，但本人并没有恶意。

◀特特莉的新套装——护士裙装。非常治愈系的新套装，无论是在战斗还是剧情场景中都可以穿着此套装。

梅露露琳丝·蕾蒂·阿鲁兹（メルルリンス・レーデ・アールズ）

阿鲁兹王国的公主，拜来自阿兰德的特特莉为师。想利用炼金术使自己的国家富裕起来，性格乐观开朗。

▼梅露露的新套装——黑色少女洋装。在《梅露露的工作室 加强版》中有着极高人气的套装，穿上它的梅露露还真有点淑女的感觉！



伊克瑟尔・杨（イクセル・ヤーン）

罗罗娜的青梅竹马，在职人大道的食堂工作。虽然是位实习生，但却有着能独当一面的料理技术。有时会请罗罗娜吃饭，有着不服输的性格，在战斗中使用平底锅来作为武器。

年龄：15岁
身高：164cm
血型：A型
兴趣：料理

里欧内拉・艾茵泽（リオネラ・エインセ）

与猫形布偶一起一边表演人偶剧一边进行旅行的少女。虽然身为街头艺人，但却极度的害羞。能和2只布偶进行对话这一特殊才能与她的秘密有着直接关联。

年龄：16岁
身高：153cm
血型：A型
兴趣：与人偶对话

坦透律斯（タントリス）

漫游大陆的吟游诗人，在回乡时与罗罗娜相识。虽然看起来性格十分轻浮，其实内心中藏着一些不为人知的事情。

年龄：19岁
身高：174cm
血型：B型
兴趣：与美丽的女性共处

艾斯蒂・艾哈德（エスティ・エアハルト）

在王宫负责接待的女接待员。负责收集人们的委托并与罗罗娜一行人进行斡旋。在战斗中使用两把短剑、通过敏捷的动作愚弄敌人。

年龄：26岁
身高：165cm
血型：O型

阿思崔德・泽克瑟斯（アストリッド・ゼクセス）

传授罗罗娜炼金术的老师，是一位被称为天才的女性。但是最近过上了不工作且懒散堕落的生活。把来自王宫的各种委托都强推给了罗罗娜。

年龄：26岁
身高：162cm
血型：AB型
兴趣：欺负爱徒罗罗娜

文 阿鲁 美编 sienna



3DS	RPG 丨角色扮演・收集育成	
	雷电十一人 GO 银河 大爆炸・超新星	
	イナズマイレブン GO　ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ	
	Level–5	日版	预定 2013 年 12 月 5 日
	1 ～ 4 人	5500 日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.205	

随着动画的不断热播，游戏也放出了最新消息，这次主要为大家带来游戏两个版本的相关介绍，另外游戏的发售日也定了下来，大家在今年年末就能玩到这款作品了。

目前为止的剧情概要

为了争夺世界第一的少年足球大赛如火如荼地展开，但全新的日本代表队却召集了一批新人当做主力队员。面对这前所未有的危机，松风天马以自身为中心，带领着新成员不断成长并最终突破了亚洲预选赛。不过，这一切都仅仅是个开头，他们要面对的真正敌人是来自宇宙的外星人，一场关系到地球存亡的大赛拉开了序幕。



◄▼当初选拔的成员都是有着能和外星人战斗的、特殊能力的人。

被解明的大赛的秘密

队伍名 大爆炸

FW 萨杰斯（サージェス）

MF 阿斯特拉・贾斯汀（アストラ・ジャスティン）

MF 乔司・福尔（ジョッス・フール）

DF 切里奥・帕尔顿（チェリオ・パルドン）

DF 马吉森・巴拉塔（マジソン・バラーダ）

GK 史特雷姆・古扎（ストレム・グーザー）

DF 班巴罗斯・榻瓦（バンバロス・タワー）

《大爆炸》版本的专有敌队，着装打扮有着中世纪骑士团的风格。

《大爆炸》版本的独有要素

必杀技



◀"大爆炸"的队长萨杰斯的必杀射门，将胸中对君主的忠心化作力量注入到足球中，迸发出超强威力的技能。

城门
キャッスルゲート

▶关闭巨大的城门以挡住射门的防守技，厚重的城门将一切射门统统弹飞。

可招募的角色





部分秘传书也会因版本不同而发生变化！

《超新星》版本的独有要素

必杀技



▶以不可思议的力量操控球运行轨道的必杀射门，以守门员完全无法预测的路线攻陷球门。

▶使用念动力将球包裹为弓箭状射向对手，从而突破防守网。

可招募的角色

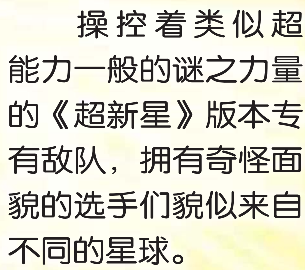




两个版本间还有很多不同的地方！

队伍名 **超新星**

操控着类似超能力一般的谜之力量的《超新星》版本专有敌队，拥有奇怪面貌的选手们貌似来自不同的星球。



FW 阿库罗斯（アクロウス）

GK 阿修比娜・巴拉妮（アシュビナ・バラニー）

DF 巴卡・古尼（バガ・グーニー）

MF 因德拉・瓦尤（インドラ・ヴァーユ）

MF 米特拉・杰修（ミトラ・ジェシュウ）

DF 鲁德拉・阿尔多（ルドラ・アルド）

DF 索玛・罗比（ソーマ・ロービィ）

角色介绍及故事简介

故事① 地球十一人，前往宇宙……

地球十一人开始宇宙之旅时，发生了天马的好友西园信助偷偷潜入宇宙飞船的事件……在他拼命的请求下获得了监督的认可，成为了地球十一人的一员。





◀▲雷门足球部的一员，一直与天马和神童一起奋战的西园信助。为了能加入队伍不惜违反命令潜入宇宙飞船，拼命请求。

为了成为正选队员而拼命



西园信助

◀黑岩监督公布初战的对手，面对未知外星人的战斗，他终于行动了！

雷门中学足球部1年级学生，位置是守门员。以强力的跳跃和坚韧的毅力作为武器。

现在，前往未知的宇宙！

梦中不可思议的相会

出发前往宇宙后，天马做起了不可思议的梦。在梦中他被神秘的生物引导，与“白色少女”相会，她将黄色的石头交给了天马……



皮克西（ピクシィ）

天马在梦中遇到的谜之生物。在现实世界中也出现并跟了过来。



▲梦中的故事，这到底意味着什么？

故事2 在桑得利亚斯行星的相遇

地球十一人来到了初战舞台的沙之行星桑得利亚斯（サンドリアス）。对初次抵达的世界惊讶之余，在大赛顾问伊希嘉希的带领下走向了决赛会场。



▲竟然从空中降下了决战的赛场！

◀桑得利亚斯星球上貌似有很强力的对手。



伊希嘉希·格拉姆（イシガシ・ゴーラム）

职务是宇宙大赛的顾问（引路人），负责各个行星的引导和介绍工作。

故事3 逼近天马等人的怪影

在与桑得利亚斯比赛前，地球十一人遭受到了算计，事件的元凶是有着银河最高的才智和军事力的星球法兰·奥比亚斯（ファラム·オ–ビアス），以各种手段妨碍正常比赛的谜之势力。

万没想到的内讧？

剑成有危险？

▲奥兹洛克貌似被命令将剑成京介带来，到底是什么原因？



▲面对为了胜利不择手段的巴尔加，桑得利亚斯队长表示要堂堂正正地战斗。

►由于惧怕传说中的“蓝色星球”，地球十一人即将惨遭失败。

巴尔加·扎克斯（バルガ·ザックス）

法兰·奥比亚斯紫天王的其中一人，为了打到地球十一人来帮助桑得利亚斯。

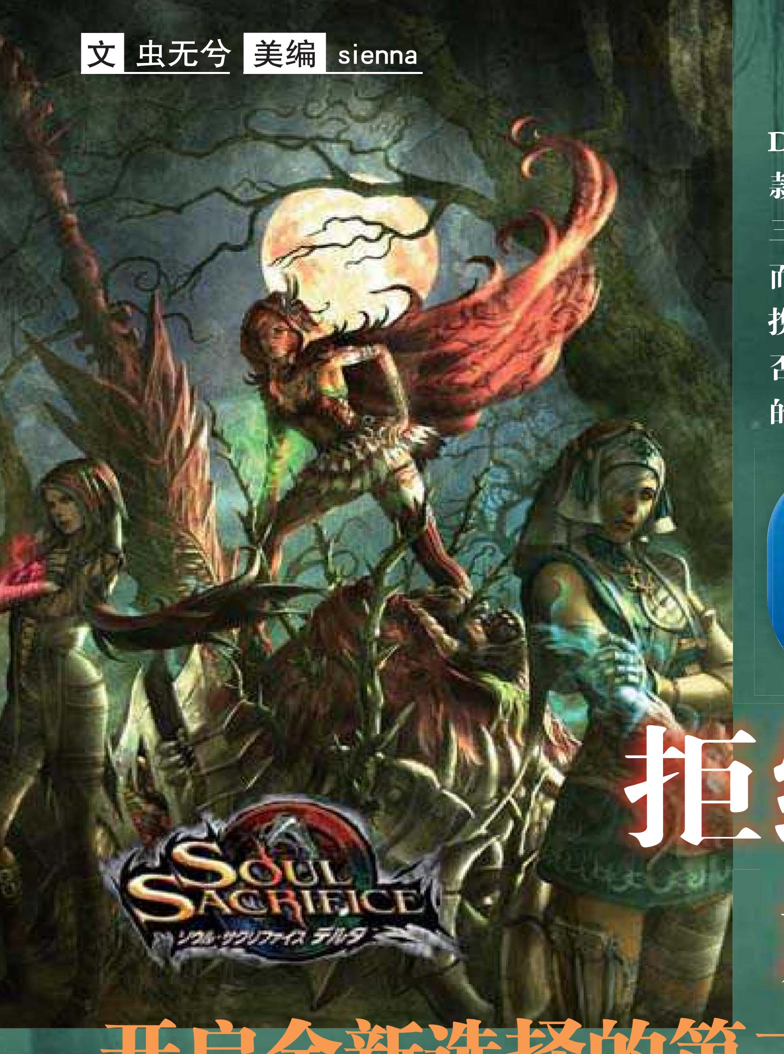
终于开始了最初的战斗

桑得利亚斯星球的队员们

▲心存“想要守护大家”的强烈意志，座名九郎等人心中沉睡的“野兽”被唤醒了。

在失败了母星就会被毁的紧张感中，地球十一人很快便陷入了危机……不过森村好叶和市川座名九郎在此时领悟了“野兽之力”！

文 虫无兮 美编 sienna



上辑半夏在TGS前线带回了《灵魂献祭Delta》的消息。最近官方发布了更多关于这款加强版游戏的情报，包括最引人注目的第三势力“格林教团”，以及从《格林童话》而来的新魔物。新魔法自不待提，“魔法连携”则更加令人期待。近战魔法在本作中能否和远程魔法分庭抗礼？请等待明年3月官方的答案。

PSV	ACT 丨动作・狩猎	
	灵魂献祭 Delta	
	ソウル・サクリファイス デルタ	
SCEJA	日版	预定 2014 年 3 月
1 ～ 4 人	售价未定	对应周边未定

拒绝“献祭” 放弃“救赎”

开启全新选择的第三势力“格林”！



在《灵魂献祭》中共有两大势力登场，将“献祭”当作终生事业的秘密结社“阿瓦隆”，以及视“救济”为正义的组织“圣域”。虽然两者互相对立，但是都有着特定的信仰。然而，本作新登场的“格林”其定位是全面否定这些神祇的第三势力。以往的战斗中，面对被击败的敌人，玩家只能在“献祭”和“救济”之中选择，而第三势力的出现，使得玩家拥有了第三种可能性。



据格林教团的教典记载，曾有过一名叫做“格林”的预言家。他的预言告知人们，人类将永无止境地在苦痛中挣扎度日，因为创造世界只不过是双生的创世主的一时兴起。

虽然格林是过去的人物，但是他至今仍极大地影响着他的信徒。相信格林预言的人们集合在一起，将格林的教诲奉为教义并成立了教团。格林教团从正面否定这个世界的两大神祇，贯彻不偏袒任一势力的中立路线，并将此视作对神的反抗。

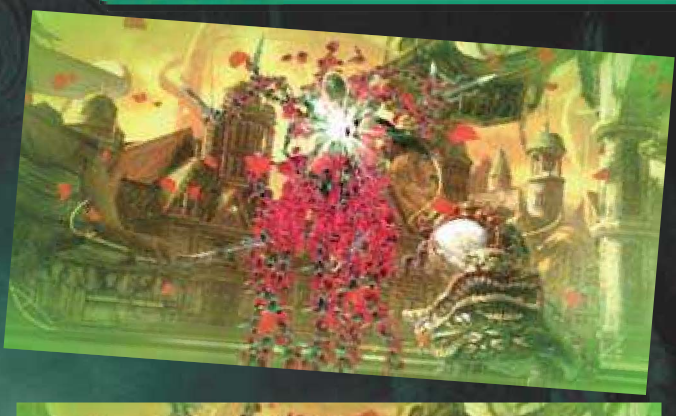
阿瓦隆认为格林教团的教义纯属一派胡言，将其视作扰乱世界秩序的危险思想团体，号召大众多加警惕。格林教团的出现到底会给世界带来怎样的变化呢？

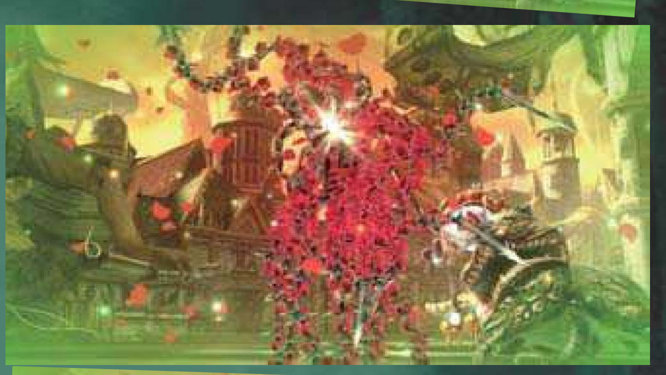


新禁术登场

本作中，将隶属格林派的魔法师献祭的话便会发动“ユグドラシル”，相当于阿瓦隆派的禁术“グングニル”。

此招发动后，化作荆棘的骨头会从被献祭者的下腹部伸出并扎根地面。吸收充足的养分之后，全身的骨头会如同树枝般向外伸展，看上去就如同一棵大树一般，因此这招才会被命名为“ユグドラシル”（即北欧神话当中的世界树）。当“树枝”上绽放出花朵之时，花朵中便会射出荆棘向魔物展开攻击。







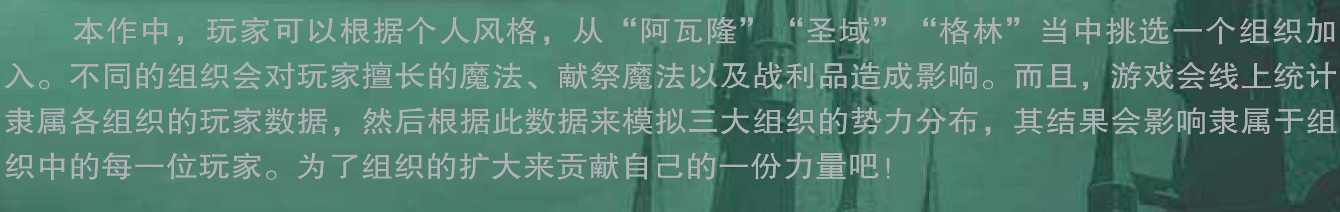








找到自己的组织



本作中，玩家可以根据个人风格，从“阿瓦隆”“圣域”“格林”当中挑选一个组织加入。不同的组织会对玩家擅长的魔法、献祭魔法以及战利品造成影响。而且，游戏会线上统计隶属各组织的玩家数据，然后根据此数据来模拟三大组织的势力分布，其结果会影响隶属于组织中的每一位玩家。为了组织的扩大来贡献自己的一份力量吧！

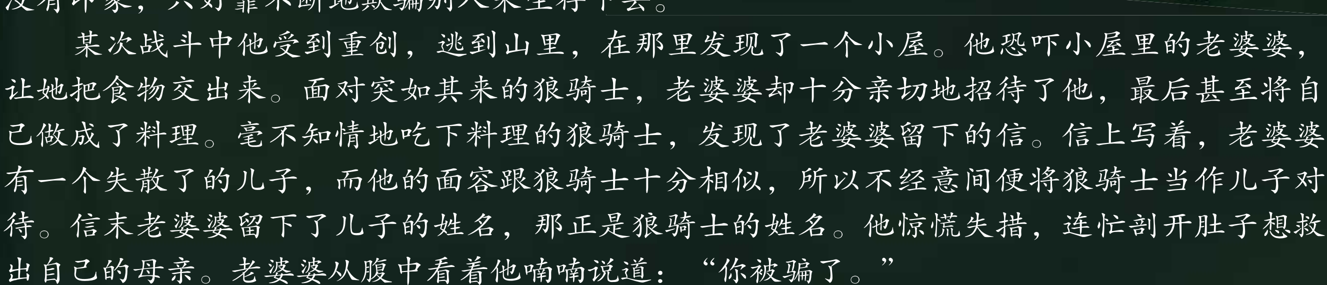




变异的《格林童话》！新魔物袭来！

来源于神话及童话角色的魔物设计，在本作中依然保留。呼应新加入的“格林”势力，此次也公开了4名以《格林童话》角色为原型的魔物。

凶猛的傀儡狼
小红帽



曾有这样一位骑士，他身着的漆黑盔甲是模仿狼的外貌打造的。凭借着这极具威慑力的外形他在战斗中出奇制胜。原本是一名孤儿的他，连父母的样貌都没有印象，只好靠不断地欺骗别人来生存下去。

某次战斗中他受到重创，逃到山里，在那里发现了一个小屋。他恐吓小屋里的老婆婆，让她把食物交出来。面对突如其来的狼骑士，老婆婆却十分亲切地招待了他，最后甚至将自己做成了料理。毫不知情地吃下料理的狼骑士，发现了老婆婆留下的信。信上写着，老婆婆有一个失散了的儿子，而他的面容跟狼骑士十分相似，所以不经意间便将狼骑士当作儿子对待。信末老婆婆留下了儿子的姓名，那正是狼骑士的姓名。他惊慌失措，连忙剖开肚子想救出自己的母亲。老婆婆从腹中看着他喃喃说道：“你被骗了。”

原来，这个老婆婆是妖术师，通过寄生在别人身上来获取永久的生命。这个妖术师被永远地冠上了“小红帽”的名号。



手持被魔法师们作为禁术发动的最强武器“エクスカリバ-”的魔物。利用传送移动所带来的敏捷动作来将魔法师玩弄于鼓掌之中，而且还能够用背上的锁链无效投掷魔法，腹部的魔女还会发射魔法弹。处于战士模式时会用自己的身躯进行肉搏战，而魔女模式时则会以魔法攻击应战。

蠢动的糖果屋兄妹
汉泽尔与格莱特





奋起的小猪三兄弟
三只小猪

悲叹的巨眼公主

白雪公主



在某个王国，诞生了一位有着如宝石般美丽双眸的公主。作为母亲的王妃一方面嫉妒女儿的美貌，一方面又陶醉于映在女儿眼里的自己的身姿。对于美丽的女儿的嫉妒，以及对作为镜子的女儿的爱纠结在一起，让白色的“杯”出现在王妃面前。王妃对其许愿，让女儿的眼睛变成了真正的镜子。

成人之后公主对于自己的遭遇开始抱有疑问，而同样的白色的“杯”也出现在她面前，让她了解了事情的来龙去脉。为了取悦母亲，公主一直在自己的“镜子”当中映出的，都是比实际上的母亲要年轻貌美许多的幻象。如今，她对母亲已经没有爱，只有无穷无尽的复仇心。当母亲一如既往地来照镜子的时候，女儿如实映出了已经变成老太婆的母亲的身影。王妃无法面对现实而背过身去，却被小矮人们包围，被迫面对真实的自己，结果因为过度惊吓，心脏停止了跳动。



虽然复仇成功，可是公主还是无法完全割舍对母亲的爱，化作镜子的眼中一直充满了泪水。为了填补失去母亲的这份失落感，公主的镜子当中，一直映照着王妃最后的身姿。

身边一直都跟随着小魔物，移动全部都交给小魔物负责，一旦小魔物不在了就会坐在原地不动。当化作镜子的巨大眼睛，遭受投掷魔法攻击时，会将攻击完全反弹回去。另外，背负着白雪公主的小魔物当被放出时，会根据自己的意独立行动。

新创，以及进化！
别以为过去的那一套还行得通！

前作中已经登场的魔物在本作中也将得到强化，除了图像及AI方面的提升之外，还有一些大幅度进化的魔物。像是用盾牌防御投掷魔法的ジャック・オ・ランタン，还有持续受到攻击就会发怒进入狂暴状态的ハ－ピ－。旧有的战术将不再奏效，即使是精通前作的玩家也将面临新的挑战。



超魔法战斗全面加速！

既然魔物都强化了，对抗的魔法自然也要来个大升级！和魔物的情况类似，本作也增加了新的魔法，并对旧的魔法进行了强化。更出人意料的是，魔法师之间用不同的魔法组合出第三种魔法的“魔法连携”系统。同伴的存在将大幅改变战局！

古代の地层

让魔法师周边的地面隆起的魔法。攻击平常达不到的部位，或躲避魔物的攻击时都可以使用，具有极高的战略性。



寄生花の种

向魔物播下寄生花的种子，会使魔物的动作变得缓慢。另外，如果向被植入的种子施放回复系魔法的话，种子会在魔物体内成长开花，给予魔物极大伤害！





愈しの花弁

虽然看上去很像“铁风车の翼片”，但是不是攻击系而是回复系的魔法。命中远距离的同伴可以为其回复体力，搭配“寄生花の种”还可以攻击敌人，属于能适应不同战况的泛用性魔法！



超魔法更添变化！

向着同伴用“熔岩锅の盖”制造出来的盾，发动同属性的“炎龙の牙”，盾会变得更加巨大！

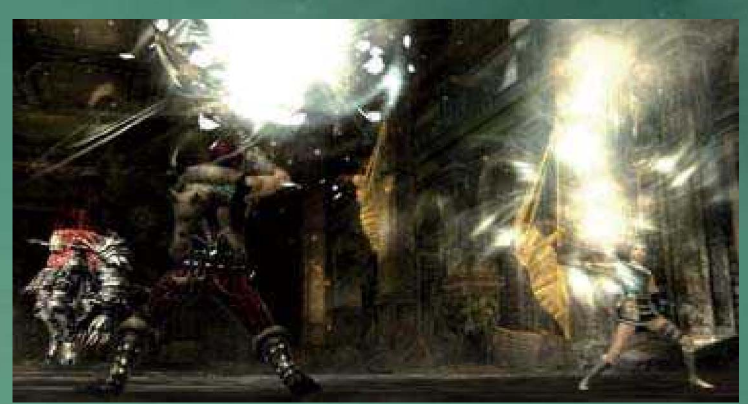
“石魔人の心脏”可以召唤出强力的魔像，缺点就是无法移动。在本作中，玩家可以用“魔犬の喉笛”让魔像分裂，然后让分裂出来的小魔像冲向敌人。





“第三种”魔法让战斗更加白热化！

原本没有属性的“战斧の破片”，吸收了“冰の棉毛”后，化作了冰属性的长剑！





潜入地里进行回避的魔法，搭配上“巨雷神の腕”之类的近距离魔法，冲出地面的同时给予敌人强力的一击！

用“岩虫の甲壳”一类的祭品将同伴变成巨大的石头之后，可以用“巨人族の腕”的蓄力攻击将其击向敌人，可以造成比平常更大的伤害！



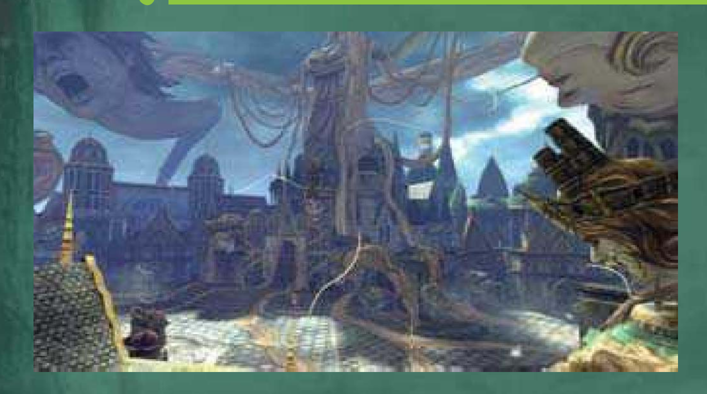


新增地图及新生地图！



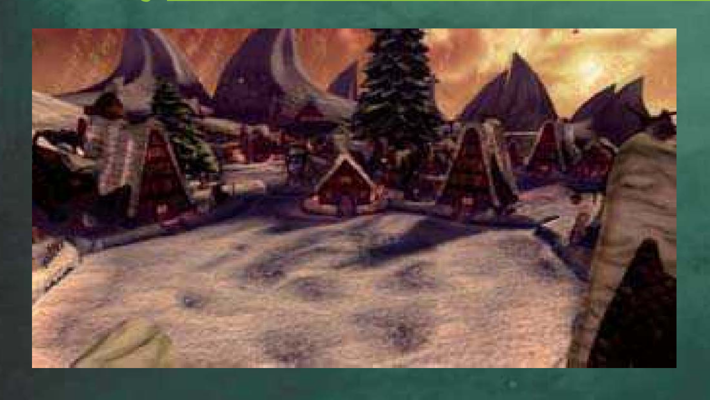
和魔物的情况类似，重新解读过的《格林童话》中的场景将作为新地图在本作中登场。前作既有的地图也将收录在本作当中，但是会增加新的变化。比方说，“バビロンの森”的地面有可能在战斗中碎裂而让角色跌落至下层；“オリンピア平原”会有石头跌落限制角色的移动范围；“ヴァルハラ修道院”的外壁可能会被狂暴的魔物击碎而让战斗从室内转移到室外等等。新要素的添加让各个地图内的战斗再生波澜，各位魔法师是否已在摩拳擦掌？

新地图“ラプンツェル（长发公主）”





新地图“お菓子の家（糖果屋）”





存档继承！最强魔法师之路仍在继续！

给各位前作玩家带来一个好消息：本作已确认可以继承前作《灵魂献祭》的存档，包括祭品、刻印、故事进度、リブロムの泪及服装之类的要素都可以继承！虽然目前还未公开继承的条件，不过玩家在前作中打造的魔法师必然有出场的机会。离本作的发售还有一段时间，新玩家也可以趁这个机会购入前作熟悉游戏。






《7&猛将传》不到一个月就将发售，从情报进度看，新角色应该不会再公布了，不过光荣也的确有刻意将一两个人气角色留到下一作的“前科”。最新公布的角色是吕布的爱女吕玲绮，她在故事模式的吕布路线中登场可谓合情合理。此外，这次的“前线”还将公布《猛将传》相比《7》的新增要素。

文 胧月　美编 Juxi

PSV	ACT	动作・一骑当千	
	真・三国无双7&猛将传		
	真・三国无双7&猛将传		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2013年11月28日
	1～2人	7140日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.209/Vol.210		

吕玲绮

寂寥的凛然战姬



声优：牛田裕子
武器：十字戟

吕布的女儿，拥有承袭自父亲的不凡武艺，英勇善战，每次战斗都身先士卒地拼杀在第一线。不过她虽然是一个内心坚强的女性，却因为过去的经历而十分害怕孤独。



▼不要以为这是一根双头刃旋转起来的残影效果，而是实实在在的十字型武器。除了能拿在手里攻击，还可以像回旋镖投掷出去，通过变化武器的飞行轨道形成多样的攻击。



逆转的火神

朱然

声优：柿原彻也
武器：火焰弓

孙权的同学，年轻时参加了讨伐山越和濡须口之战，立下赫赫战功。作为孙吴未来的中流砥柱，他被周围的同僚寄予了厚望。

▲能射出火焰箭的特殊弓，可以一边移动一边攻击，蓄力攻击更可以精确地瞄准敌人。

收集同伴和素材，发展基地的

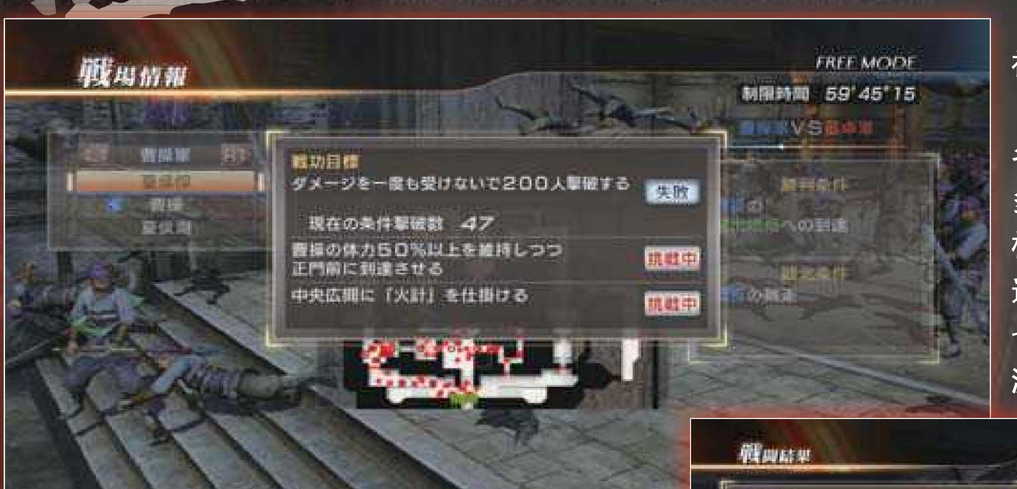
《357》的将星模式以完成铜雀台、拥戴皇帝登基为目标，而在《猛将传》中，完成铜雀台后还可继续游玩“地方制压”的内容。地方制压以平定各地战乱为目标，通过占领战场上的战略要地来提升制压率，平定此处。地方制压涉及出击军团的编成、战场上下达对护卫武将的指示，领略到超越前作的战略乐趣。



◀战场上出阵的我方军势都由基地中的同伴中选择，每个军团长可配备3个武将作护卫。玩家可以向各军团下达作战方向的指示。

►各据点的效果影响着我方的士气和兵力，与敌军在拉锯战中尽可能多地占领据点并获胜，是该模式的精髓。

使用任意武将畅快游戏的自由模式追加新要素



自由模式一直被视为故事模式的添头，《猛将传》终于为它正名。这次的关卡设置了多个战功目标，达成目标可获得经验值和成长道具。过关的战绩评价也分为5个档次，提升游戏的耐玩度。

▲每一关的战功目标有3个，有些类似于前不久发售的《无双大蛇2 终极版》每关的角色任务。



►根据战功目标完成情况、击破数、获得武勋以及过关时间等评价标准，最终的综合评价被分为S～D五个档次。

“将星模式”大幅刷新



▲向护卫武将下达指示，可以看到除了进攻、防御、护卫等常备指令外，还能令他们使用“火计”一类的武将技。这些武将技有着使用次数上的限制，需要把握好使用时机。



▲对护卫武将周瑜下达火计指示并成功。

护卫武将

本作允许玩家携带3名护卫武将同行，在战斗中可对他们下达指示，实现支援同伴，进一步令战局好转的效果。在自由模式下达成战功目标，可获得更为强力的帮手。



►护卫武将有着战斗技能、技能等级、消耗等特征参数，玩家可按照自己的作战要求有目的地进行编成。



▲护卫武将可通过彼此间的“传授”来获得强化，作为老师一方的武将在传授完技能后，会为了获得新的知识而离开。

文 白菜 美编 sienna



"《高达无双》系列"是由NBGI与Koei Tecmo Games共同开发的无双类高达作品。（或是高达类无双作品？）自2007年第一作《高达无双》发售至今，已经推出了3作。目前NBGI又放出了系列第4作《真·高达无双》的情报，号称系统、容量和美术方面均集系列大成，第一弹情报首先放出了大量机体来吸引眼球。让我们来一起看看吧。

《高达无双》最新作始动!

PSV	ACT 丨动作·一骑当千		
	真·高达无双		
	真·ガンダム无双		
	NBGI	日版	预定 2013 年 12 月 19 日
	1 ~ 2 人	6980 日元	对应周边未定

"真"之要点! CG回归真实风格

在《高达无双3》中，CG方面采用了传统二维动画的风格，而本作则回归了原点的真实系风格。另外还加入了"污垢"和"涂装剥落"等演出，让机体表现更加富有临场感。



始祖高达第4次屹立于战场!

高达

来自《机动战士高达》

RX-78-2

无需介绍的初代高达。在本系列中从第一作开始就全勤登场。能够对应任何局面的万能属性是否依然健在呢？





独角兽高达

可能性之兽再次出击于无双的战场

来自《机动战士高达UC》

RX-0

继前作之后再次参战的机体。区分使用通常的独角兽模式和发挥真正实力的毁灭模式，是紧握胜利的关键！



本作中登场机体达到系列最多的120机以上。本辑情报中介绍的只是其中极少一部分。驾驶着自己心仪的爱机，驰骋于战场，享受爽快的战斗吧！

《高达UC》陆续有来！

报丧女妖

NEW

来自《机动战士高达UC》

RX-0

系列初次登场。作为独角兽高达的2号机，性能与独角兽高达相同。非常期待它在本作中的活跃。

新安洲

来自《机动战士高达UC》

MSN-065

继前作后再次登场，为独角兽高达的原型机。手执光束斧的格斗战值得注目。

刹帝利

来自《机动战士高达UC》

NZ-666

在前作的下载内容中初次登场。以葵曼沙为原型，保持高火力而让体积轻量化后的机体。

“真”之要点！

体验原作的官方模式复活！

能够重新体验原作剧情的官方模式于本作中复活！并且还追加收录了《机动战士高达SEED》、《机动战士高达UC》等作品剧本。

Z高达

来自《机动战士Z高达》

MSZ-006

从系列第一作开始登场的机体。原作中丰富多彩的武装，能否重新在游戏之中呢?

同时具备攻击力与机动性的高性能MS



“真”之要点！

包含大量MS与任务的巨大容量！

本作中登场机体达到100机以上，还加上官方模式和能够体验原创剧情的究极模式。丰富的剧本数量也达系列之最。



人气机体终于参战！

强袭高达

来自《机动战士高达SEED》

GAT-X105

《机动战士高达SEED》直到本作才初次参战多少有些令人意外。强袭高达的换装系统究竟会如何表现呢?

NEW

曾与基拉驾驶的强袭高达展开无数次死斗的圣盾高达，也紧随强袭高达参战。

圣盾高达

来自《机动战士高达SEED》

GAT-X303



卡碧尼

来自《机动战士Z高达》

AMX-004

从系列第一作开始登场的，哈曼的爱机卡碧尼。其特征是利用浮游炮进行的全范围攻击。





命运高达

来自《机动战士高达SEED DESTINY》

ZGMF-X425

从系列第二作开始登场的机体。拥有大量丰富多彩且强力的格斗攻击方式，持有压倒性的破坏力。

无限正义高达

来自《机动战士高达SEED DESTINY》

ZGMF-X19A

与强袭自由高达同样从系列第二作开始登场的机体。拥有光束剑、空中机动飞翔体、光束回旋镖等多种刁钻的攻击手段。

自由、正义、以及命运……

强袭自由高达

来自《机动战士高达SEED DESTINY》

ZGMF-X20A

从系列第二作开始登场的机体。依靠超高的机动性与超级龙骑兵系统发动的攻击，彰显着无类的强悍。

υ高达

RX-93

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

从系列第二作开始登场的机体。装备在背上的浮游炮是其最大特征，擅长进行全范围攻击。

夏亚专用扎古二

来自《机动战士高达 》

MS-06S

让“赤色彗星夏亚”之名轰动于世的机体。其脚踢攻击令人印象深刻。

00 Raiser

来自《机动战士高达00》

GN-0000 + GNR-010

在前作中初登场的机体，装备丰富的格斗武器。玩家能够将其一定时间内提升性能的TRANS-AM系统发挥出怎样的功效呢？

沙扎比

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

MSN-04

同样从系列第二作开始登场，υ高达的宿敌机体。装备浮游炮与扩散光束枪。

吉翁号

来自《机动战士高达》

MSN-02

从系列第一作开始登场的机体。没有脚步，手腕可以伸长等等，都是与其他机体不同的特征。



恐怖异形来袭，东京濒临崩坏！



RPG	角色扮演・迷宫探索
PSV	东京新世录 深渊行动 东京新世录 オペレーションアビス
Cyber Front	日版	预定2014年1月23日

为PSV平台开发过《恶魔之眼》等迷宫RPG的Experience又将在明年初推出全新作品《东京新世录》，本作的世界观与《迷宫×血统 无限》一脉相承，以架空都市东京都日轮区为舞台，突然来袭的异形令城市陷入了极度的恐慌，一支由政府和现化物流学会组建、拥有特殊能力的秘密部队“X”肩负起歼灭异形、挑战迷宫“深渊”的重任。特务队X是由一群拥有超能力的少男少女所组成的部队，他们所拥有的名为“血统代码”的能力传承了历史上众多英雄的基因，能让人发挥出强大的力量。特务队的成员们平时与普通的学生一样学习、生活，一旦发生危机，就要结队出击、扫灭异形。


▲负责《恶魔之眼》人设的クロサワテツ为本作担任角色设计。


▲一群在校学生肩负起守护东京的重任。

作为一款迷宫RPG，本作依然是通过探索迷宫推动故事发展，冒险团队由6人构成，“血统代码”类似同类游戏里的“职业”设定，不同的代码所能使出的特技、咒文也千差万别。除了各项基本能力外，角色还有性格差异，相性好的队员发动全体攻击时的威力也会更强。完成任务后能够得到的“功绩值”类似金钱，可用于开发道具、装备，回复全队状态等。随着玩家在迷宫中的不断深入，遇敌槽也会逐渐积累，危险等级越高、越容易遇到强力的敌人，取胜后获得的报酬也会有相应的提高。此外，本作搭载了《恶魔之眼》里的迷宫便条系统，玩家可以将自己的攻略心得、解谜技巧写成便条留在迷宫中，帮助其他玩家。（文：苍穹）


▲作成角色时的基本界面。


▲战斗界面相比《迷宫×血统》进行了一些优化，更加直观明了。



▲出现“异形反应增大”的提示后，遇到的敌人会有所强化。

这次是四人狩猎!



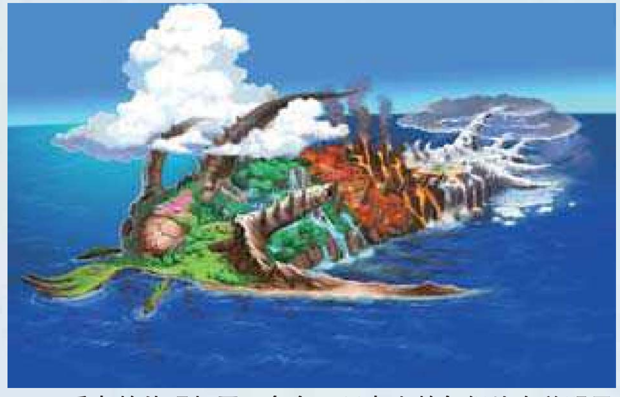
ACT　动作・狩猎
3DS
美食的俘虏 终极求生
トリコ アルティメットサバイバル
NBGI　日版　预定2013年11月28日

高人气日漫《美食的俘虏》再次推出全新改编游戏，这次玩家将要在3DS平台上体验美食世界中狩猎的乐趣。游戏的舞台为能够同时体验四种季节的“四季岛”，以架空于原作的故事为背景，玩家可以操作作品中10人以上的人气角色，在岛上展开狩猎。每个角色都有完全迥异的特性战斗方式，寻找适合自己的战斗风格是通向胜利的捷径。游戏中登场的猛兽食材与采取植物合计多达300种以上，其中不乏在原作中登场过的人气猛兽与特殊食材。本作亦支持4人联机狩猎，比起以往的2人联机来，想必能够挑战更加凶猛的对手。而战斗方面保留了前作的“美食动作”，利用麻醉来捕获猛兽的手段也依然健在，玩过前作的玩家应该能快速上手。本作收录的任务多达200个以上，一边完成任务一边狩猎，目标是全食材制霸！

（文：白菜）

▶登场猛兽中出现了动画版的劲敌『四兽』之『牙王』！另外三巨头是否也会登场呢？当然它们的合体形态也值得玩家期待。





▲四季岛的外观如同一条鱼，且岛上的气候均有着明显特征。

英雄之战，再起狼烟!



FTG　格斗
PSV
邪恶联盟 凡尘之神
インジャスティス：神々（ヒーロー）の激突
Warner Bros. Games　日版　预定2013年12月19日

喜爱美式漫画的玩家有福了！华纳宣布今年六月发售的《邪恶联盟 凡尘之神》将于年底移植PSV平台。原作由“《致命格斗》系列”开发商NetherRealm工作室倾力打造，而PSV版的移植工作将交由Armature工作室完成。与原作相比，PSV版将对应掌机性能，加入线下及线上的对战功能，并且将直接包含原作的DLC内容，包括《超人 钢铁之躯》中的超人外观，以及来自《蝙蝠侠》中的可操作角色“蝙蝠女”等内容。

原作是一款操纵来自“DC漫画”中的角色进行空前绝后的战斗的对战游戏，超人、蝙蝠侠、绿灯侠、小丑等等脍炙人口的超级英雄及大反派齐聚一堂。因为超级英雄大都身怀绝技，所以战斗中释放的必杀技也是魄力十足，拿汽车当武器或者用敌人轰穿整栋大楼这些都是小菜一碟。本作的故事模式将包含90分钟以上的精彩剧情影像，全新的故事内容由Justin Gray和Jimmy Palmiotti两位著名的美国漫画家亲自操刀，DC漫画的粉丝不容错过！

（文：虫无兮）



▲玩家可以操纵超人和蝙蝠侠这对好搭档同室操戈。



▲众多超级英雄的集结将谱写怎样的故事？



▲战斗场景中的要素会和角色产生互动，而不仅仅是背景。

“水果武士”粉墨登场



A・AVG | 动作冒险

3DS

假面骑士 旅行者战记

假面ライダ－トラベラ－ズ战记

NBGI | 日版 | 预定2013年11月28日

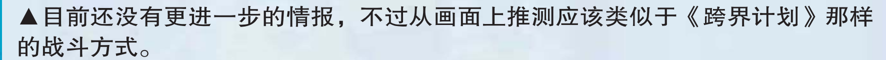
随着《假面骑士》家族再添新丁“凯武”，系列改编游戏的最新作品《假面骑士 旅行者战记》也即将登陆3DS平台。本作的类型为动作冒险类，玩家将扮演心目中的英雄假面骑士们，在他们各自活跃作品的著名场景中冒险，体验原创的故事。

游戏中骑士们变身的场景将运用到3DS的触摸屏，玩家可以用触控笔重现变身时的魄力场景，而且触摸屏还能操作骑士们的形态变化，对于本作来说毫无疑问是核心部分的系统。战斗场景中骑士们会还原他们在作品中的一举一动，玩家可以利用相互之间的协力攻击完成连击。而在故事方面，本作中的关键人物就是系列最新作的主人公“水果武士”凯武，将橙子和武士的印象结合起来的新人会有怎样的表现呢？

（文：白菜）







▲目前还没有更进一步的情报，不过从画面上推测应该类似于《跨界计划》那样的战斗方式。



▲凯武与Wizard出现在一起。作为关键人物的凯武如何将几名不同时空的骑士连结起来？

2D化《龙之信条》强势袭来！



RPG | 角色扮演

PSV

龙之信条 任务

ドラゴンズドグマ クエスト

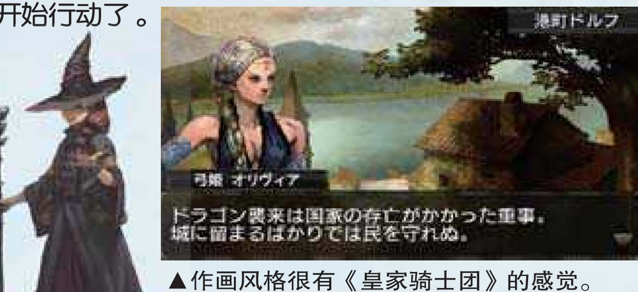
Capcom | 日版 | 预定2013年秋

以PS3和X360平台为原点、全球销量超过100万套的《龙之信条》在2D化后登陆移动平台。作为系列最新作，《龙之信条 任务》跟原作有着相同的世界观，游戏方式则变为了卡片+RPG的形式。玩家扮演被龙夺走心脏的“觉者”，在偶然的机会下遇到了一位名叫罗塔的女性觉者，并在她的引导下返回故乡夺回心脏。本作的舞台在一个名为拉塔尼亚（ラタニア）的王国，在这里除了能遇到引导主角行动的罗塔、王国公主奥利维亚外，前作中的朱利昂、梅尔赛蒂丝等熟悉的面孔也会悉数登场。

身为觉者的主人公要招募同伴共同战斗，同伴以卡片的形式出现，玩家获得卡片后即可对其进行编成，在战斗时就能指挥他们作战了。本作中的同伴有着非常丰富的职业，其数量达到了150种以上，合理搭配职业将是顺利完成战斗的关键。除此之外，怪物的种类和前作相比也有所增加。游戏已在iOS平台上配信，PSV版则要等到今年秋天才能与玩家们见面。和大部分手游一样，本作采用基本游戏免费，道具收费的运营模式，各位课金党是否又要开始行动了。

（文：阿鲁）

▶引导玩家的女性觉者罗塔，主角能否在她的指引下夺回心脏呢？



▲作画风格很有《皇家骑士团》的感觉。

▶本作追加了不少新职业，这就是其中之一的『反转师』。



《徽章机器人》动作游戏化！



ACT	动作
3DS	徽章机器人 双人战 甲虫版·锹形虫版 メダロットDUAL カブトVer./クワガタVer.
Rocket Company 日版	预定2013年11月14日

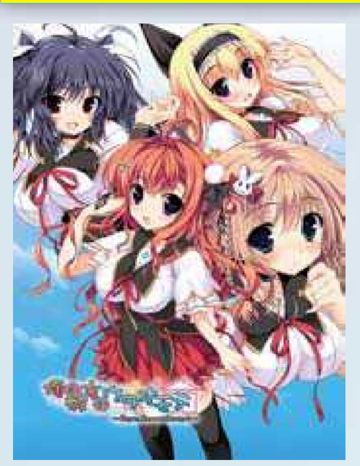
以昆虫机器人决斗为主题的“《徽章机器人》系列”的最新作于3DS登场，和之前的作品一样，这次游戏也分为两个版本发售，除了登场的机器人不同外，游戏中解说员的声优也是不同的，《甲虫版》中担当解说员声优的远藤绫，而《锹形虫版》则是钉宫理惠。本作与之前作品最大的不同就是游戏类型从一直以来的RPG改为了ACT，游戏流程以任务的形式推进，玩家需要和自己的搭档机器人一起完成120个以上的任务。虽然是动作游戏，不过本作的操作非常简单，即使不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手，另外机器人改装和组队战系统等传统要素都予以保留，同时还对应最多4人的联机游戏。（文：乌冬）


▲通过简单的按键操作就能做出流畅的动作。


▲玩家可以和游戏中的角色成为搭档进行组队战。


▲按照自己的风格改装机器人。

探寻妹子们隐藏着的另一面



AVG	文字冒险·恋爱
PSP	我的女友表里不一 纯洁恋人 俺の彼女のウラオモテ ～Pure Sweet Heart～
Alchemist 日版	预定2013年12月19日

本作是于2012年发售的PC平台同名作品的移植版。7月的某天，主人公的父亲突然宣布再婚，而结婚对象的女儿则是自己憧憬的对象、品学兼优的同班同学天原雅，游戏的故事便由此展开。除了这个官配外，有着血缘关系的妹妹上杉朱乃、青梅竹马都宫奈月、海外归国女子鸣崎嘉娜等女生也会逐渐出现在主人公的身边。虽然这些女生的性格都极具特色且显而易见，不过每个女生其实都隐藏着和表象不同的一面，例如看起来完美无缺的女主角实际上是个马大哈，主人公需要在与女生的接触中逐渐深入了解她们的秘密。

这次移植在原作的基础上增加了两名新角色——圆谷美幸和圆谷美里，从名字和样貌来看两人都像是孪生姐妹。为了配合新角色，不但增加了全新的剧情，原作剧情也进行了修正，相信能给老玩家带来更多的新料。除此之外，新CG的数量增加了25枚以上，OP也专门为PSP版进行了重新创作，力求做到让原作党玩家也能找到全新的乐趣。（文：阿鲁）


▲原作中高人气的妹妹在本作中有没有什么新的变化呢？




▲新角色圆谷美幸（巨乳）和圆谷美里（贫乳），她们真是双胞胎姐妹么？



米诺陶洛斯之城

——浅谈迷宫RPG

文 虫无兮 编 胧月

“代达罗斯头脑灵活，尽心建造了一座迷宫。里面迂回曲折，使进去的人不由得眼花缭乱，双脚不由自主地走到岔道上去。无数的过道互相交错，犹如夫利基阿的密安得河迂回的河水，一会儿顺流，一会儿倒流，又回到它的源头。迷宫造好后，代达罗斯走进去察看，连自己也几乎找不到出口处。米诺陶洛斯就深藏在迷宫的深处。”

有人说恐惧源自未知，也有人觉得恐惧来自黑暗。恐惧与刺激一样，能让人分泌肾上腺素，这就是为什么会有人喜欢看恐怖片的原因。存在这么一种事物，它结合了未知与黑暗，还有潜伏的危险，漫长的跋涉以及无边无际的孤独，可称得上是恐惧的巢穴，这便是迷宫。迷宫是在众多游戏中和玩家打过无数次交道的场景，但是有这么一类游戏，迷宫是其重中之重，甚至所有的要素都围绕着迷宫打转。接下来，笔者便带各位去了解一下。



一款RPG，以及其后的衍生作

《龙与地下城》，原名《Dungeons & Dragons（直译智龙迷……咳咳，是“迷宫与龙”）》，所有RPG的始祖，于上个世纪70年代面世之后，给当时正处于萌芽阶段的PC RPG不少启迪。1980年，Michael Toy和Glenn Wichman合作开发的某款游戏，无疑也受到了影响，因为游戏的核心内容，正是迷宫探险。与大多数游戏不同的是，他们手中的这款游戏，面向的玩家是他们自身——如何跨越阻挡在游戏开发者及玩家之间的高墙，便成了他们的一大课题。幸运的是，他们最终找到了解决方案，使得这一款游戏顺利面世，并开创了一个新的RPG类型。它便是《Rogue》。

《Rogue》没有现下RPG必备的复杂背景：身为战士工会预备成员的玩家，需要前往“命运洞窟（the Dungeons of Doom）”，取回洞窟深处的“焉达护符（the Amulet of Yendor）”，才有资格成为工会的正式成员。为此，玩家只好带上装备向洞窟中的迷宫进发。然而，相对于简单的剧情，游戏本身却十分困难，以至“带回焉达护符”本身几乎是一个不可能的任务。为此，玩家大多以Game Over时取得更多分数或是到达更深层数为目标来进行游戏，再向其他玩家炫耀自己的战绩（这一点与当下那些永无止境的三消或是跑酷游戏倒是十分类似）。



▲放眼望去让人无所适从的画面。

以今天的视点来审视这款游戏，势必会觉得它“画面”简陋——可能还有人会质疑：这堆符号的堆砌能称作“画面”吗？要知道，这可是1980年的作品，在《Rogue》之前，迷宫RPG——包括著名的《Dungeon》——可是连画面都没有，都是真正意义上的“文字冒险游戏”（跟以前网络上曾经流行过的MUD差不多）。不过剧情也好画面也罢，都不是重点，真正让这款游戏成为一代名作的，正是上文提到的“解决方案”——不确定因素。

游戏中的迷宫，即“命运洞窟”，其每一层的地形都是随机生成的，房间数量、门的位置、连接方式、楼梯所在、怪物种类、道具分布等等因素，都会在主角每一次进入新楼层时重新设置。换句话说，即使是同一楼层，“背版战术”也丝毫不起作用，玩家所面对的依然是广阔的未知，以及可能潜伏着血腥獠牙的无尽黑暗。在这种绝境之中，手中的红药水也许是惟一的救药，也可能是尚未服下的毒药——就像薛定谔的猫一般难以判定，直到玩家用鉴定法术去揭开那个箱子，或者干脆用自己的肉体潇洒赌一回，因为游戏中的装备与道具在入手时往往只会显示一个暧昧不明的统称。地形及道具所带来的双重不确定因素，抹去了制作者与玩家之间的隔阂，Toy和Wichman只是比在座的其他玩家更清楚厨房里准备了什么材料，而端上来的餐盘中装着什么——那就只有天知道了。

看到上面的这一段描述，稍有资历的掌机玩家肯定都会想起一款十分类似的游戏：《不可思议的迷宫》。事实上，虽然两作的诞生时隔了13年，但是《不可思议的迷宫》确确实实是《Rogue》的精神继承者。不仅如此，13年中在各种平台上诞生了无数款向《Rogue》致敬的作品，时至今日，在国外一些网站上仍然可以看到爱好者自己开发的类似《Rouge》的作品。这一类游戏有一个统称：“Rogue Like Game（以下简称RLG）”。它们大多都有着以下的标准配置：

· **从零开始**——不仅仅是最早期的“一本道”RLG，有多个迷宫的RLG也是，每

当角色离开迷宫时等级都会归零。是的，“经验值请在本迷宫出口结清，离开恕不退还。”甚至还会有“您拾取的装备道具也属于本迷宫财产，请于离开时归还，本迷宫将返还等量分数。”的情况。虽说也存在能够保留等级及物品的RLG，不过这样就和普通的RPG相去无几，反而失去了RLG特有的挑战性。

· 回合制——依笔者拙见，其实将RLG视作《火纹》那样的S・RPG也不为过，迷宫的每一层都是一个大战场，只是玩家仅有一个单位，移动距离仅有一格，而且采取任何行动都会结束玩家的回合。在如此不利的条件下，势必要求更多的时间去思考策略。因此，RLG中几乎没有时下流行的即时或者半即时战斗，而是以最传统的回合制战斗为主。

· 单枪匹马——虽说掌机上的RLG数量也不少，然而，其中的大多数都不对应多人游戏模式。一方面，如上文所述，多人游戏势必加入思考时间的限制，影响游戏的本来乐趣；另一方面，同伴的存在也会冲淡了游戏难度带来的紧迫感。



▲《MAngband》，多人即时战斗类RLG，异类中的异类。

· 成事在天——RLG中，正常的游戏存档只能在村庄或城镇等迷宫之外的地方进行。在迷宫当中，只能生成中断存档。这当然是为了切断玩家的退路，让玩家无法使用“S/L大法”。不能总是胸有成竹的运筹帷幄，有时也需要听天由命的赌博，这也是RLG的乐趣。

· 背水一战——在初期的RLG中，玩家所操纵的角色只是一个符号，当角色HP归零时游戏就结束了，甚至还会被删除存档，就如同真正的死亡一样。随着游戏界对角色设计的重视，主角不能随便被牺牲了，便改成了“战斗不能”“体力不支被送回老家”等设定。不过大量损失金钱及物品，等级归零的设定都被保留了下来，实际上是换汤不换药。一旦挂掉便一无所有，加上不能随时存档的设定，正是RLG特有的举步维艰。

· 罗缕纪存——分数统计是经典的RLG设定之一。玩家离开迷宫（达成目的或者嗝屁）时，玩家的等级、金钱、装备以及在迷宫中的行动都会被记录下来，并换算成一定的分数。在多人游戏模式还未普及的年代，玩家之间也可以以分数进行竞争。

· 饥餐渴饮——除了RPG必备的HP这个设定之外，RLG里还有“饱腹度（或类似的东西）”这个十分真实的设定。角色需要进食来维持这个数值，否则便会饿死，或是HP徐徐减少等其他种类的负面状态。基本上，能放进口里的都能补充饱腹度，吃两棵草或者紧急时刻喝瓶毒药都没问题！粮食的入手难度因游戏而异，部分RLG里还有吃击倒的怪物的肉的设定（《怪物猎人》既视感？），不同怪物的肉还会给角色带来不同的附加效果。

综合以上几点，不难看出，RLG是一种十分核心硬派的RPG。对于如今占据主流的休闲玩家来说，玩这种游戏无非是自讨苦吃。所以RLG在家用机或掌机上都已难觅新作。但是，有一种特殊的RLG却是例外，回溯这一类RLG的源头，



▲“《风来的西林》系列”中，有吃下怪物的肉主角西林就会变身的设定。

会见到另一款鼎鼎大名的游戏。它师从《Rogue》，却又兼学了《龙与地下城》的精髓，终成一代宗师，自立一派。它的名字就是——请看后文，谢谢。

《特鲁尼克的大冒险》系列

“《不可思议的迷宫》系列”开山之作，如无意外，大多数玩家都是从本作开始接触到RLG这个游戏类型。来自国民RPG《勇者斗恶龙》的超高人气帮本系列开了一个好头：诙谐可笑的特鲁尼克及脍炙人口的怪物形象冲淡了西式RLG设定上的莫名压迫感，沿用DQ的各类设定则减少了玩家重新适应的时间。超越一般RLG的画质及配乐，循序渐进的迷宫配置，根据迷宫探索度而逐渐推进的剧情，让习惯了日式RPG的东方玩家也可以自然而然地融入游戏当中。在战斗方面，游戏也有革新的地方。道具可以根据效果选择自己使用或扔向敌人，加上各种杖和弓箭，让远程攻击有了无限的可能性。另外，“角色朝向”的设定不仅会影响角色的攻防，也让游戏的操作更为直观爽快。



▲踏入“怪物房间”的瞬间。生存还是死亡，这是一个问题。

主角的特鲁尼克作为一名中年勇者，可以将战利品的装备及道具从迷宫带回村子，并且可以带往下一次的冒险。这不仅更贴合东方玩家的既有价值观，也变相降低了游戏的难度。当然，作为一款实质上的RLG，游戏并没有一味降低难度，迷宫中有着与大自然融为一体的可怕陷阱，以及一旦踏入便有一大波怪物来袭的“怪物房间”等，让迷宫之旅充满了心跳的感觉。“《特鲁尼克的大冒险》系列”共三作，在掌机上均有推出移植版，作为RLG的入门作是再适合不过了。

《风来之西林》系列



▲画面上便呈现出浓浓的和风。

继《特鲁尼克》之后所推出的完全原创RLG。一直以来，RLG都是欧美游戏占主流，即使是《特鲁尼克的大冒险》也是偏向西洋风格的设计，而《风来之西林》则证明了和风RLG的可行性。沿袭了《特鲁尼克的大冒险》设定的该作品，加入了不少原创要素：像是可以收纳道具的“壶”，变相增加了玩家捉襟见肘的可携带道具数，妈妈再也不用担心我的冒险！而且某些“壶”具有特殊效果，像是道具合成、道具变换，直通家里仓库等等，实在是居家旅行的必备良品；迷宫中新增了商店，玩家挑选商品后可以乖乖交钱走人，也可以强行离开商店，此时店主便会呼叫大量强力援兵围歼西林，其中的紧张刺激点燃了玩家前仆后继争当强盗的热情；NPC同伴的引入也是一大创举，上文也曾提到，同伴的存在势必会削弱紧迫感，不过共同的冒险则能谱写更多角色之间的互动，让剧情更加丰满。这些经典的设定不仅在“《风来之西林》系列”中一直被沿用，还逆袭至“《特鲁尼克的大冒险》系列”当中。

此外，系列续作加入的“风来救助队”也是一个经典设定：在迷宫中不幸倒地不起的玩家，可以向其他玩家求助，接受请求的玩家可以前来救助，若



▲“风来救助队”画面：救命啊！谁来救救我！

救助成功，则倒地的玩家可以原地满状态复活，而救助的一方则可以获得珍稀的道具作为奖励。简单来说，便是一个推崇“互帮互助”的系统，而且也弥补了不能多人游戏的遗憾。该系列有多部作品及移植作，最新作品是去年10月在PSP上推出的《不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》，有兴趣的玩家可以尝试一下。

任天童子



▲使用了“徒步札3”，意味着主角可以移动3格。

笔者觉得这是2013年里最有特色的RLG，作为一款只能在3DS上玩的NDS游戏，在定位上本作相当奇葩，不过笔者主要想说的还是此作在RLG的革新。与其他RLG大相径庭的是，本作强调的是潜入而不是战斗。面对强大的敌人如果诉诸武力，主角景品需要付出惨重的代价。但是，大多数敌人在地图上是不可见的，地图的大部分也笼罩在黑暗当中，需要玩家去探索。移动方面，采取的是根据手牌的点数移动相应步数的方式，也就是说，如果手气不好，玩家想移动到相邻的格子上也是做不到的！更糟糕的是，移动中若是撞上了敌人，不仅会中断移动，还会受到伤害。



▲该出手时就出手！老虎不发威，你当我Hello Kitty?

看上去貌似手足无措只能掰盘（？），但是游戏其实有其独特的系统：扫雷。游戏中会显示敌人与玩家之间的距离，而玩家锁定了敌人位置后可以用手里的牌向目标位置做出标记。如果玩家推理正确，该位置上确实有敌人，则敌人会现形并一直显示在地图上。失败了也没有惩罚，只是玩家的牌库是有限的，牌用完了那就只能坐以待毙了。当玩家离开楼层时，被标记的敌人会被净化，玩家会得到相应的奖励。游戏的系统其实要比上述的还复杂许多，但是不难上手，虽然取消了“随机地图”及“饱腹度”等经典设定，不过“随机手牌”及“扫雷”等新设定保证了RLG的随机性及难度。虽说笔者十分推荐本作，不过鉴于这游戏是2012年度任天堂俱乐部白金会员特典，有兴趣的玩家只能找土豪们借来玩玩了。



一款RLG，以及其后的衍生作

接下来笔者要讲的是，《Rogue》诞生的翌年，在美国开始发售的《巫术（Wizardry）》。



▲《巫术》第一章：《狂王的试炼场》。

本作与《Rogue》类似，由两名大学生，Robert Woodhead和Andrew C. Greenberg共同开发。本着将《龙与地下城》搬到电脑上的想法，两人所给出的最终成品，便是《巫术》的第一章。两位开发者还将自己的名字倒过来，化作《巫术》第一章剧情中的两名角色狂王Trebor及邪恶法师Werdna，默默地用自己的方式守护着这个系列。《巫术》与《龙与地下城》可谓是牢不可分，系列作品中大量借鉴了《龙与地下城》的设定，加上外国从来都不缺《龙与地下城》的死忠，所以也奠定了《巫术》的人气基础。不过，与其他同期的RPG相比，《巫术》的魅力之处在于"以主观视角探索迷宫"和"积累经验值让角色成长并逐渐扩大探索范围"这两点——尤其是后者，可谓是现代所有RPG的基础所在。以《巫术》为原点，3D主观视角迷宫探索RPG也正式诞生。

说回RLG，《巫术》广义来说也归于此类，因为在核心系统上两者只有视角上的差别。但是，RPG的创世主《龙与地下城》的介入，使得《巫术》与《Rouge》在细节设定上有所出入。最终这两派渐行渐远，有了各自的衍生作及粉丝。"《巫术》系列"和RLG的相异之处如下：

· **主观视点**——"《巫术》系列"的根本所在，这个变化所带来的影响是深远的：首先，由于无法像RLG那般纵览全局，遇敌方式只能从可视遇敌改作以踩地雷式为主，否则视野里漫山遍野的都是怪啊；其次，以主视角为基础的机关增加，比方说，某面墙壁在RLG里就只能是墙壁，可在《巫术》里你盯着它，就会发现它是一扇隐藏门，而柱子在RLG里也只能是柱子，可是你用主观视角绕着它打转可能就会发现某一面上有个开关，等等；最后，主观视角所呈现的幽暗迷宫，伴随移动所发出的脚步声，这紧迫感比起RLG可上升了不止一个等级啊！

· **组队战**——与独闯龙潭的RLG不同，《巫术》追求的是"组队下副本"。源自《龙与地下城》的各类职业各个种族，让玩家可以打造多样化的战队。战队一般为六人，在战斗时会分为前后排站立，前排基本为肉盾，受到攻击时会由他们承受伤害；后排为远战系角色，可以跨越肉盾进行攻击同时又受到肉盾保护。玩家一次可以打造多名角色，战队以外的角色则寄放在作为据点的酒场里（酒场的托养所地位从多年前就开始奠定）。



▲看到下面一排角色名没？哥有的是人！

· **难点差异**——因为是以《龙与地下城》的系统为主，所以《巫术》中的角色等级是可以保留的——不过这主要指的是正常离开迷宫的情况。角色若是死亡，且接连复活失败的话，就会"迷失"（Lost），角色数据会完全被抹消——而且这还不是惟一的迷失方式：被传送至墙壁当中、等级被降至0以下，甚至踩上就会迷失的陷阱！迷宫的层数相对RLG而言比较少，但是每一层的面积变大，同时，楼层间的攻略难度也飞跃性地上升，等级不提升连怪物的皮毛都擦不到。两种游戏在难度的设

定上，有着不同的侧重点，所以也造就了不同的粉丝群。

·**取消计分**——在《巫术》中，离开迷宫不是旅途的终结，而是途中的休整，金钱道具装备等等自然也要保留，所以RLG普遍存在的计分画面在《巫术》中也不见影踪。

·**陷阱不同**——视角的不同，既增加了机关类型，也催生了其他种类的陷阱。像是伸手不见五指的黑暗房间，这种在RLG中无法实现的陷阱，在《巫术》中就化作了现实且相当麻烦；还有踩上就会改变方向的旋转地板和将玩家传送至别处的传送陷阱，都会打乱玩家探索的节奏，后者还可能会造成迷失。至于RLG中的让角色失去控制，或者移动速度减慢的陷阱，在《巫术》中就没法体现出它的效果。

《巫术》诞生之后，也出现了一大批向《巫术》致敬的3D主观视角迷宫探索RPG，但这些游戏却没有被冠名为“Wizardry Like Game”。究其原因，或许是因为“《巫术》系列”时至今日仍在推出新作，其他游戏能借鉴的只有“主观视角迷宫探索”这个外壳，其核心的《龙与地下城》部分一来涉及到版权问题，二来设定复杂，不能也不好全盘照搬。不过，这样一来制作人反而可以将自己的创意及想法自由地加诸这类游戏当中。

《世界树迷宫》系列

起源于NDS上的“《世界树迷宫》系列”绝对是主观视角迷宫探索RPG的忠诚卫士，包含初代的复刻版在内，该系列一共有5款作品，而每一次新作的推出都是对这类游戏的一个探索与突破。初代在设计时便有意走向《巫术》致敬的复古路线，主观视角配上GM式的台词，让玩家有种在跑团的错觉。从序盘开始的超高难度，更是显得与当时的其他RPG格格不入。游戏的整体系统与《巫术》类似，不过职业、怪物及技能等设计都是走原创路线，而必须由玩家自己用触控笔完成的地图，以及在移动上可视的强大敌人“F.O.E”则是该系列的最大特点。在画面上，《世界树



▲萌系角色可谓是“攻心计”，系列推广的重要一步。

迷宫》的角色造型走萌系路线，迷宫之中也是以亮系色调为主，这点上与冷色系的《巫术》完全不同，也是吸引一般玩家的一个重要因素。

系列第三作出现了以船为载体的第三人称视角海图探索，第四作则改成了飞空艇的大陆探索，虽然操纵的角色有所变化，不过要领跟版图和迷宫探索是一样的，只是加入了大量影响载具移动的机关。第三作中新增的多人联机专属剧本和任务，以及初代复刻版中加入的操纵特定角色的“故事模式”，都是对《巫术》的经典设定的颠覆。按照目前的趋势，估计历代作品都将逐个被复刻，玩家正好从新鲜出炉的《新・世界树迷宫 千年少女》开始尝试，体验这个系列的魅力。

《圣宫》系列

这个系列可谓是现在还在推出的游戏当中，最接近《巫术》的，因为开发厂商也曾经开发过“《巫术》系列”作品。游戏在设定上虽然是自成一派，但画面风格上给人一种很接近《巫术》的感觉。或许正是为了打破这种成见，该系列作品移植到PSP上之后，加入了自定义系统：角色的样子和头像可以使用玩家储存在记忆棒中的图片，而且招式的名称也可以进行任意更改。对于擅长脑补的玩家来说，该系统完全可以让游戏变成另外一个故事。这种恶搞式的设



▲只有不敢用的，没有不能用的头像。

定冲淡了《巫术》那种死板的氛围，甚至还产生了反差萌的效果。而且，该系列的剧情中也不再只有苦大仇深的主旋律，还加入了喜剧性的桥段，可谓是注重娱乐效果。

公认品质最高的最初两代作品，其游戏核心内容都是寻找指定的宝物。听上去虽然很枯燥，但是宝物的位置是在玩家开始游戏时随机决定的，所以不同玩家所经历的旅程是不同的，这一点很有个性，不过有时也会发生宝物藏在墙壁里面的意外……目前该系列一共出了5款作品，不过从第三作开始游戏设计就开始走下坡路。建议想要体验类似《巫术》的优秀作品的玩家，还是直接找来PSP及NDS上的一代和二代吧。

《灵偶异界》

笔者本来想谈谈“《剑、魔法与学园物》系列”，但是比起基本沿袭《巫术》外传设定的该系列，还是让我们把眼光投到这款同个开发商于今年推出的这款原创3D主观视角迷宫探索RPG吧。想必已经有一部分读者听闻该作品


▲这3D建模和2D头像一对比，让人无语。

的负面传闻：对“《Persona》系列”画虎不成反类犬的模仿、惨不忍睹的3D建模、令人发指的读盘时间等等。不过，作为一款原创作品，它也给这类型游戏注入了一股新血。

首先在设定上，以现代都市为背景的此类作品少之又少，制作方可谓是做了一次大胆的尝试，而且该作在气氛的营造上还是有模有样的。游戏的战斗系统也有所革新，从“前排肉盾后排远程”变成了“前排‘MIND’（类似强化过的角色分身）后排本体”的设定，放出“MIND”虽然安全，但是会消耗角色的MP且MP归零时角色会陷入行动不能的状态；相反，收回“MIND”时角色虽然脆弱，但是可以缓缓回复MP。因此，“MIND”放出及收回的时机，就十分考验玩家的战略性了。此外，可以自由装备技能改变角色定位的设定，也具有很高的自由度，值得肯定。

当然，这款游戏仍然是瑜不掩瑕。不过，笔者认为这是一次勇敢的尝试，展示了厂商想从“《巫术》系列”的阴影下走出，打造一款与众不同的同类游戏的想法。既然游戏剧情戛然而止，那便预示着续作的存在，不妨一同等待，这款游戏（或是系列）将何去何从。

指尖方圆内的迷宫

笔者动笔的契机，是对昔日经典RLG的缅怀，以及对今年《巫术》类RLG的连番轰炸现象的一个简单思考。总体来说，RLG与掌机的契合度是相当高的：回合制的设定让游戏可以随时开始随时放下，掌机特有的触控操作也和需要记录地图或启动开关的这类游戏具有很好的相性。俯览视角及主观视角的画面对性能要求不高，用掌机来呈现恰到好处。最关键的是，这种有着悠长历史的游戏类型要想继续延续下去势必要做出改变，而掌机游戏较低的开发成本让厂商能有更多的尝试。很快，《星霜的亚马逊女战士》也要来到各位玩家面前。这一次将见识到怎样的迷宫呢?笔者十分期待。

《怪物猎人4》制作揭秘访谈

万众瞩目的《怪物猎人4》发售已有一段日子了。本作在继承前作系统的基础上，加入了不少全新的要素。例如导入了高低差效果地形和对应行动，让狩猎范围扩展至Z轴，更加立体化。武器加入了操虫棍和蓄能斧，总数达到了14种，玩家的选择也变得更加多样化。那么本作加入这些新要素的背后，有着怎样的秘话呢？本篇访谈请到了游戏的制作人辻本良三先生以及导演藤冈要先生，为大家带来详细的揭秘。


▲（左起）《怪物猎人4》制作人辻本良三、导演藤冈要。

文 白菜 美编 澄香



《怪物猎人4》企划确立的经过

——《怪物猎人4》（以下简称《MH4》）是在2011年9月举办的“Nintendo 3DS Conference 2011”上发表的。那么实际制作是从什么时候开始的呢？

辻本良三（以下简称辻本）： 2009年夏天《MH3》开发完成的时候，在《MH3 G》开发之前吧。当时有讨论过下一部作品的方案，不过还仅仅只是构想。

藤冈要（以下简称藤冈）： 从《MH3》之后一直在制作呢。因为制作时期上是跟《MH3 G》平行进展的，因此算上构想时期的话，总共花了2年半到3年左右时间吧。

——系列以往的作品都是用的“dos（2）”和“tri（3）”这种大家不太熟悉的数字念法，这次却采用了最直接的“four（4）”来念。这样做的理由是什么呢？



辻本： 因为从时机上来看也是恰好。这次我们也惯例对游戏标题的念法进行了讨论，虽然藤冈老是要求“不要在标题上加上数字”，让我们很伤脑筋（笑），但是加上数字是一开始就已经决定好的大前提，所以还是否决了他的提议。话虽如此，但当时也没有什么好灵感。实际上《MH4》的Logo设计也蕴含了系列迈向进化的强烈意愿，内部也出现了比起跟以往一样考虑新的念法，还不如就直接一些念出来的意见，于是最终就确定为“four（4）”的念法了。

藤冈： 每次都想改变念法，是因为希望在标题中传达某种信息。但这次想了很多方案，却感觉没有特别好的。而本作也有着跟系列作品完全区别开来的一面，因此干脆就直接念“four（4）”，说不定对于这个标题来说是最为恰当的吧。

——“《MH》系列”每作的标题Logo都有主



▲右下角的是《MH4》的Logo。

题印象色，那么《MH4》的印象色是什么呢？

辻本： 与其说是黄色，更像是金色呢。同时也给人“遗迹平原”地图的印象。

藤冈： 正统系列续作出发点的颜色，大都是选择暖色哦。

——顺便问一下，Logo背后的纹章上有4个龙头图案。这个是配合续作的数字而设定的数量吗？

藤冈： 是的。《MH3》的时候就是3个头。而且仔细看的话，会发现Logo中央有个图案吧。这个其实就是旅团的交易标识图案。

辻本： 跟团长背后的图案也是一样的。

藤冈： 这个Logo还有着其他各种意义。这方面就要请玩家先推进故事剧情才能知晓了……也有可能无法知晓吧（笑）。



▲商团的团长。

沿袭至今为止的《MH》操作方式，并意识到高低差地形

——“《MH》系列”每款作品都会进行新的挑战与尝试。那么《MH4》最初准备加入的挑战与尝试是什么呢？

辻本： 因为是正统续作，所以交流和单机要素方面都应该有进化。除此之外，即便要多花些时间，《MH4》也尝试了在动作要素方面取得一些进步。

——比起交流和单机要素的扩充，更注重先强化动作要素吗？这是为什么呢？

辻本： 当时首先考虑的是《MH4》面世的时候，一直从旧系列玩过来的老玩家会怎么看待这款作品。一直玩下去的话，肯定会对作品中那些一成不变的要素感到厌倦，受到的刺激也会减弱，所以必须得让作品进化。那么应该提升哪个方面呢，想来想去还是一直以来最为重视的动作要素部分吧。那么动作要素的提升又该如何操作呢？之后就决定了不止平面战斗，而是导入高低差概念的基本方针。

——是什么时候开始有了具体制作方向的呢？

藤冈： 预计在任天堂发布会上公开的概念影像完成的时候吧。“平面上的ACT”这种制作方式，对于“《MH》系列”，或是说对于动作类游戏来说已经到了极限。那么作为一款ACT，有没有什么新鲜的要素能够带给大家呢？这次我们就尝试挑战了高低差要素。《MH3》的水中战，能够从上方或下方观察怪物，与以往平面的视点不同，给人感觉不错。当初我们就只有“能不能将这种变化自然地带到陆地上”这点程度的初期构想。然后到了在任天堂发布会上公开概念影像的时候，制作的方向性已经确定到玩家可以在高低差地形和墙壁上顺畅地移动，而怪物也会



针对这些要素做出对应，但跳跃和跳跃攻击这类要素还根本没想到。

辻本： 如果完全按照概念影像的方向制作，那就对怪物方太有利了呢。虽然猎人们可以四散逃开，但也只有在攀上墙壁的时候能够攻击几下吧（笑）。

——在那之后，才导入了利用高低差和断崖之类的地形做出的各种各样跳跃动作吧。请问为什么没有单纯地做成“猎人能够跳跃”这种类型呢?

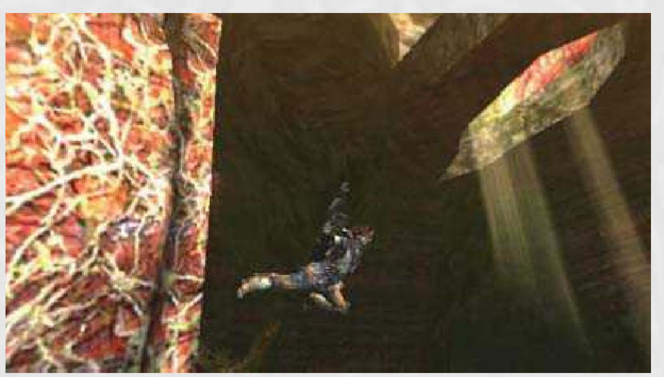
藤冈： 随意制作高低差，或是对地形做全新的尝试，会让玩家累积压力，所以不行。说到底，沿袭至今为止的《MH》操作方式，并意识到高低差地形，是这次尝试的绝对出发点。而并不是说因为想要跳跃，所以才导入高低差。

——原来如此。

藤冈： 首先要将地形要素制作至“玩家单单在地图上毫无压力地奔跑都能感受到乐趣”的状态。那么在跑到需要跳下高低差的地形处，比起直愣愣地落下去，肯定是跳起来比较爽快对吧。而怪物位于高低差地形的下方也是很正常的，那么自然就会想要加入跳跃攻击呢。而跳跃攻击命中之后，就希望能够有命中后应有的回报吧，于是就加入了“乘骑状态”。就像这样，一步步将玩家从生理上认为爽快和想要拥有的要素慢慢增加进去。我们并不想增加操作按键，反而在往减少按键的方向制作，因此也完全没有考虑过加入跳跃键这样的设定。





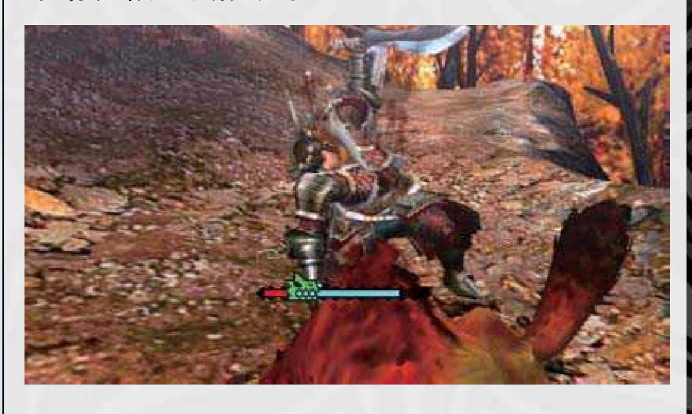


——的确在实际玩到的时候，跳下高低差的跳跃感是非常自然的。

藤冈： 从结果上来看，虽然我们也制作了可以随处跳跃的操虫棍这种武器，但感觉“《MH》系列”还是跟“自然”的风格搭配最佳。

——顺便一问，“乘骑状态”的动作持续到最后成功的话会让怪物倒地，这是本作最大的特点吗?

藤冈： 从设计上来说，这并非是非有不可的要素。如果只是想完成讨伐任务的话，依靠以往的战斗风格也是完全足够的。不过限制住怪物的行动有很大的好处，特别是联机游戏时，趁怪物倒地的时候进行体力回复或是磨刀，都会对接下来的狩猎过程和同伴造成相应的影响，派生出各种多变的战术，因此不妨积极地去触发。



——玩家进入乘骑状态时，其他玩家对怪物进行攻击，让其倒地的话就会强制解除乘骑状态，这是故意设计的吗?

藤冈： 是的。虽然我们也考虑过制作成乘骑状态下不受其他猎人干涉的形式，但总感觉这样太不自然了。想来玩家中也会新增“现在正在乘骑中，请勿打扰”的全新交流共识，因此就特意设定为这样了。

辻本： 要是乘骑状态变成纯粹的攻击时机的话，作为ACT也会失去一定的乐趣。

藤冈： 但是如果强行限制玩家的选择面的

话，这样的做法感觉也不太好。以过去的作品为例，爆弹爆炸时将全员炸得全灭不是什么新鲜事。按照正常思路考虑的话大概会想“为什么要这么设计”吧，不过感觉似乎也挺有趣的，就留下来了（笑）。



辻本： 所以其他玩家在乘骑状态时，自己也可以适度进行攻击。不过当然也有可能出现一不小心打过头让怪物倒地的情况就是了（笑）。

——原来如此。即是说也可以故意去破坏其他玩家的绝佳攻击机会呢。

藤冈： 如果是关系好的玩伴，这样玩一下也无妨吧（笑）。若是挑战竞速，就要把握乘骑状态中不让怪物倒下的攻击程度。如果这能成为本作的一个特点的话，希望能像以前系列的特点那样保留下去。

——在攀爬墙壁的时候也能进行攻击或使用道具了呢。

藤冈： 因为有电龙这类贴在墙壁或天花板上的怪物，使得《MH4》里墙壁也成了狩猎场所的一部分。之前也提到过为了避免玩家积累压力，因此设计猎人能够在墙壁上攻击，而且不止上下，还能左右移动以及使用道具比较好。以往怪物位于这类位置时，近战系都无计可施，只能看远程系发挥。而现在既可以自然地从墙壁上方跳跃攻击，也可以自然地攀爬在墙上进行攻击，就能产生各种各样的情景呢。乘骑状态也是同样道理，如果有了可以乘骑的机会，自然就会想要使用跳跃攻击吧。



辻本： 我们这边玩得好的员工，能够很自然地从墙壁上直接跳跃攻击怪物的落下位置呢。

藤冈： 因为并没有将其设定为困难的操作，而是某种程度上光凭感觉就能完成的动作，希望大家多多尝试。

追求“系列前所未见的武器”而诞生的操虫棍
“变形→合体”创意发展而来的蓄能斧

——接下来请教一下关于《MH4》新追加的武器。在操虫棍之后，再次公布追加蓄能斧让人多少觉得有些出乎预料。请问是一开始就决定追加两种武器的吗？

藤冈： 当初的计划是最低限度也要追加1种，如果来得及就尽量追加第2种。而先想到的就是操虫棍。操虫棍的构想是从“自由考虑一个系列从未有过的武器”当中诞生的，当时某个操控猎虫的点子似乎很有趣，而过去作品中也有操虫师一类的构想，于是就决定往这方面发展一下。而另外也有个使用棍棒的点子，不过光是这样还不能突出“《MH》系列”的特征。于是我们尝试将猎虫与棍棒两者组合起来，刚开始的时候还是轻量型武器的感觉，不过越到后期就越有技巧型武器的样子了。

辻本： 虽说是希望增加两种武器，但看到草案


■操虫棍

时还真的非常担心操纵猎虫可能看起来一点都不帅气。直到看到动起来的建模和连携之后，才发现棒术很酷，应该能行得通。但是如果只给别人看图的话，恐怕大部分人都会对那只虫子不以为然吧，因此才决定在公布消息之后立刻要让大家看到动起来的样子（笑）。

藤冈： 之前也说过，跳跃动作虽然不是《MH4》特意想要打造的要素，却是作品一大特点。因此我们觉得如果加入能够最为主动感受跳跃攻击的武器也会很有趣，于是就将“跳跃”这一主动完成的行动融入了操虫棍中。


■蓄能斧

——蓄能斧又是怎样设计出来的呢？

藤冈： 蓄能斧就是非常直截了当设计而成的了。从《MH3》的时候，就已经有过变形之后应该要搞个合体武器的想法，要与斩击斧区别开来，突出剑盾合体这一类的机巧乐趣。

辻本： 蓄能斧的重点在于是否能跟类似的武器做出区别，相比起来还是操虫棍更让我担心呢。毕竟人家要是问到“这是什么样的武器？”我们也只能回答“操虫”啊（笑）。

藤冈： 增加武器种类的绝对前提条件就是不能让旧有武器失去个性。这次我们也成功完成了这一命题，将新旧武器做出了应有的区别。

与剧情息息相关的黑蚀龙 旧怪物狩猎对应高低差行动

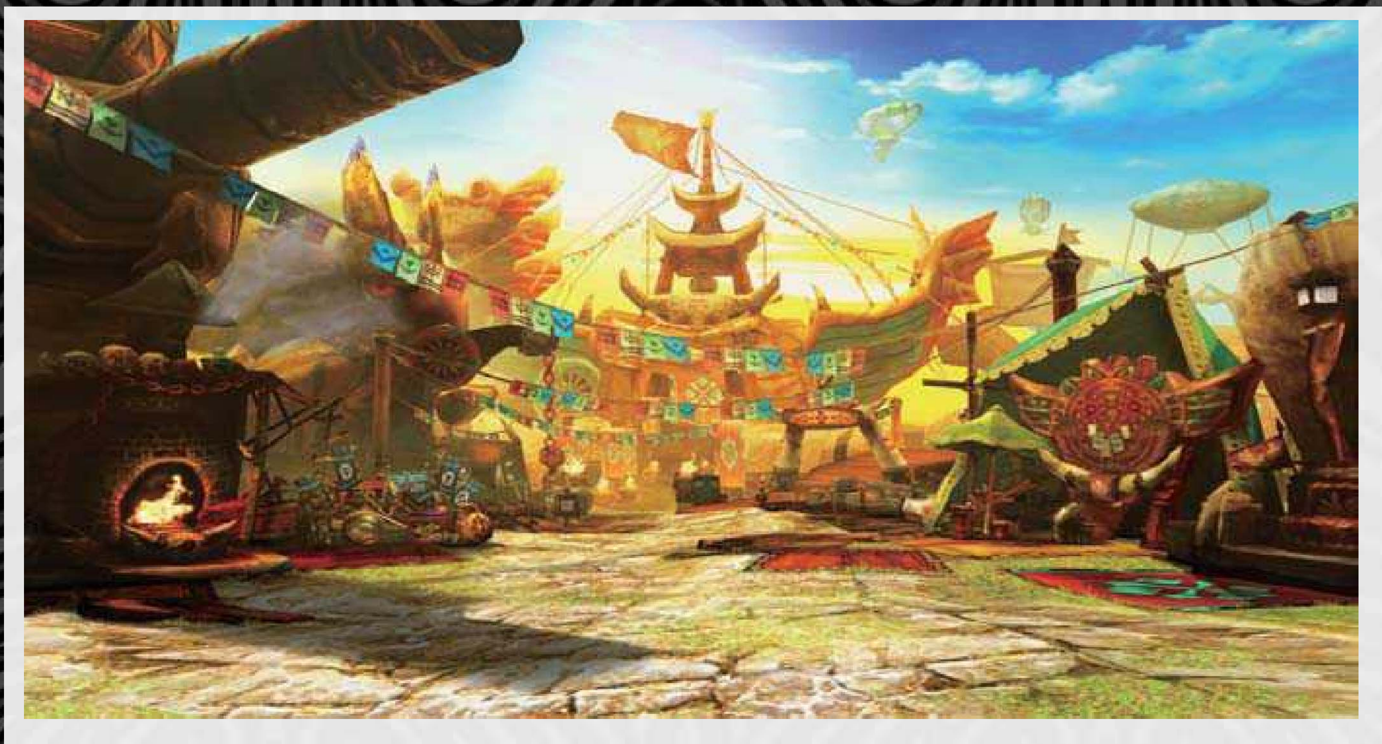
——请谈一下《MH4》的主题怪物黑蚀龙的设计理念吧。

藤冈： 主题怪物一般都与剧情有着关联，而本作在制作时就有重视剧情的想法，因此设计黑蚀龙时特别注重与剧情的关联，比以往任何一个主题怪物更有神秘感。我们故意将它设计为难以分辨生态的外形，让玩家们在游戏的过程中才能渐渐掌握它的举动。没有眼睛，有着斗篷一样的翼膜，缠绕着神秘气氛与灾厄感，却仍能感受到帅气一面的黑蚀龙，有着类似于暗黑英雄那样的形象呢。



辻本： 就像藤冈说的那样，与过往系列相比，作为主题怪物登场的黑蚀龙确实有种暗黑感。玩家们也许也会因为跟以往主题怪物印象上的差别，而对黑蚀龙产生兴趣吧。

——在TGS2012上第一次看到黑蚀



龙时，根本没有得到任何说明，当时就给我们留下了十分神秘的印象。

藤冈：由于关系到剧情，因此当时不方便讲解生态呢。不过随着玩家的剧情推进，应该就能明白了。

——在狩猎方面来看，似乎也是下了相当工夫设计的怪物呢。

藤冈：黑蚀龙是以散播鳞粉提高感知能力来代替目视，而当鳞粉突破临界值时，自身就会狂龙化，展现真正的实力。在游戏表现方面，是回避鳞粉抑制狂龙病毒发作，还是反过来克服狂龙病毒而提高自身攻击力，也是攻略上的一个选择。以往怪物的攻略基本要点是“回避攻击”，但是对黑蚀龙战中也有故意承受攻击的做法，只要能跨过这个难关，就朝胜利迈进了一大步了。

辻本：不过冲得太凶然后被搞死的情况也不少见就是了（笑）。

——顺便一问，故事是怎样展开的呢？

藤冈：与系列以往的作品不同，本作在游戏开始后立刻就会进入事件剧情，能够让玩家一口气没入世界观之中。本作以冒险为主题讲述故事。玩家扮演被商团雇佣的猎人，造访各个村落，不断推进剧情，然后笔头猎人与黑蚀龙再从其他视角参与到故事中来。为了让玩家能够充分感受到角色们感情的变化，我们下了相当的工夫，希望大家能够满意。

——本作中还有不少从过去作品中回归的旧怪物，请问让它们在此刻重新登场的理由是？

辻本：关于怪物方面，基本的方针就是不论新旧总之要以豪华阵容登场呢。

藤冈：我们的打算是既要大量放出新怪物，也要加入在玩家之间人气高的旧怪物，让狩猎的气氛高涨起来。而且以往的作品从平面要素上来考虑的话，游戏的本质是一样的，就算给旧怪物加入新动作，玩家的新鲜感也会渐渐降低。在《MH3》的之前与之后，登场怪物正好大换血了一次，如果当时让旧怪物再次登场，多少会带给玩家守旧的负面印象，因此就没有这样做。但《MH4》加入了高低差，玩家的行动与怪物的对应都产生了变化。这样一来加入旧怪物，反而会让人好奇到底会产生怎样的变化，连我们自己都心动了。

——旧怪物的选拔基准是什么呢？

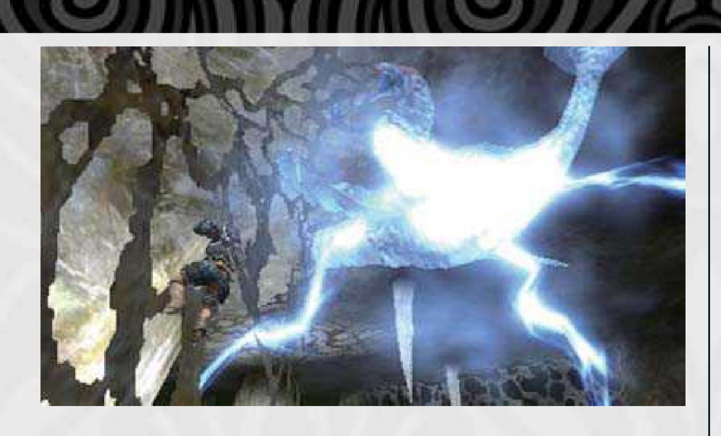
藤冈：虽然也有参考“好久没见到这家伙了”为理由让其登场，不过基本上还是以让高人气怪物全部登场为基准。

辻本：我对大怪鸟很有感情，而且这家伙人气够高，因此就让它再次登场了。

藤冈：旧怪物基本上都有一点变化。而且根据负责人对它们感情的不同，也有部分怪物变化相当大（笑）。

辻本：基本方针是保留以前的印象，然后加入对应高低差的部分。例如毒怪鸟吐出的毒液，就会沿着地面从高处流往低处。

藤冈：即使本身的性质完全没有变化，面对新地形做出的反应，以及与猎人的互动也会发生变化。例如电龙就没有什么大变化，但玩家现在就可以从墙壁上对其进行跳跃攻



击，达成一种积极主动的互动方式。像这样的要素随处可见，因此即使是旧怪物，也能给玩家带来新鲜感。

——顺便一问，旧怪物素材所制作的装备，与过去作品中的造型一样吗？

藤冈：是的。由于怪物与装备的设计基本上都是一对一，而且已经为猎人们所熟悉，所以是不会去改变的。不过作为少许的变化，本作中加入了发掘装备，可以获得没有登场的怪物的装备。系列作品中一直有着一些高人气设计的防具，但如果对应怪物不登场的话，必然也拿不到该防具。我们针对这种限制做出了一些调整，加入了发掘装备和素材交换等要素，增加了获得这些防具的方式。

——这真是令人期待。

藤冈：顺便一说，发掘装备的基本构成与通常防具一样，但外观上稍稍做出了改动，性能与插槽数量也完全不同，还能镶嵌装饰品。发掘装备中独有的新技能也有很多，敬请期待。

——那么在最后，请向各位读者打个招呼吧。

藤冈：本作的内容实在无法在三言两语内道尽。我们认为这是一款能从多要素、多角度方面享受的作品。玩家是否玩过系列以往的作品，相信会对接触本作动作要素方面的感受造成不同的影响。老玩家应该会保留以前的习惯投入本作，而新玩家必然是毫不犹豫地尽自己最大努力狩猎吧。将这样的玩家集结在一起，也许会诞生全新的狩猎方式呢。希望大家能够随心所欲地进行游戏，结果究竟会如何发展，我们也非常期待。大家一起来快乐狩猎吧。

辻本：《MH4》为了在动作要素方面进化而导入了高低差。单人模式、公会任务和交流要素也全面升级，是一款更进一步的作品。也许有玩家会担心操作变得困难，但我们保证绝对没有这回事，我们是在保证操作简易度的前提下做出进化的，请各位玩家放心游戏。只要尝试一次，相信就能感受到让人安心的部分，以及加入新生事物的、令人雀跃的进化部分。另外从2013年10月20日开始，将会在全国5大都市召开久违了两年的“怪物猎人狩猎祭”。这是可以免费入场的轻松活动祭典，欢迎大家多多光临。

——今天真是感谢两位了。





▶发掘装备的概念图。

文 Civily练

最近沉迷于育碧的《雷曼 传奇》，该作的关卡设计非常优秀，菜鸟可以就玩个通关，高手也能在其中找到不少挑战来超越自我，个人非常喜欢游戏整体的美术风格，有层次有变化，推荐给喜欢横版卷轴游戏的爱好者们。



游戏一品轩

推荐给 FIFA的忠实粉丝・足球迷

3DS	FIFA 14	
	FIFA 14	
EA Games	SPG	欧版

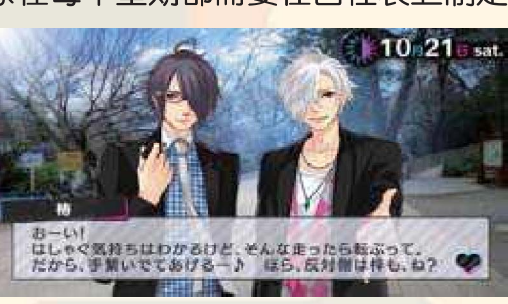
足球游戏市场几乎是由《实况》和《FIFA》两大巨头平分天下，并且每次新作都要照顾到大多数游戏平台，这次在3DS上《FIFA 14》有着不错的表现。光看静态画面，3DS那可怜的分辨率着实寒酸，不少贴图都是一团浆糊。不过游戏实际运行起来却是另一种状态，整体异常流畅，球员的盘带、抢断等动作都比较自然。触屏在游戏中的作用不仅仅表现在显示球员位置，在发门球和射门时都可以用于调整角度，不过用起来的感觉稍显繁琐，有点影响节奏。街头足球模式是本作的一个亮点，玩家可以在体育馆或者马路上与小伙伴们踢踢五人足球，进球的效率比正式比赛高了不少，玩起来会比较爽快。游戏相对以往变化不大，EA并没把太多心思放在掌机平台上，系列作品的粉丝应该能很快上手本作。

▲带球快速组织反击。

推荐给 原小说粉丝・乙女游戏爱好者

PSP	兄弟战争 明蓝	
	ブラザーズ コンフリクト ブリリアントブルー	
Idea Factory	AVG	日版

《兄弟战争》原是叶濑敦子负责的插画小说企划案，继动画化取得不错成绩之后，该作近日被改编为一款文字冒险类游戏登陆到了PSP平台。本作故事开篇就很惊人，讲述了父亲再婚生了11个兄弟，大家在同一屋檐下共同生活（似乎有点混乱啊）。个人还挺喜欢本作的画风，整体干净清爽，背景不缺乏细节。游戏中的主线是兄弟之间的争斗，而所谓的争斗无非就是金钱和女人，这个女人自然就是女主角咯。由于人数众多所以玩家在每个星期都需要在日程表上制定和哪些人去干什么事情，提高好感度的方法一般都是投其所好，是吃货就去餐厅，是学霸就约去自习。要注意的是要搞定一个男神不仅需要全心全意对他好，还要多留心与他关系好的兄弟搞好关系，而在交流过程中会出现一些选项，不同的选择对影响剧情的“家族爱度”有直接影响。喜欢“大后宫”的玩家值得一试。



▲两个小哥很帅气啊！

推荐给 菜鸟动作游戏玩家·喜欢莫希怪兽的玩家

3DS 莫希怪兽 胜利释放

Moshi Monsters Katsuma Unleashed

Activision	ACT	欧版

《莫希怪兽》是在欧美儿童中非常流行的一款网络社交游戏，而根据其衍生出来的其他作品也不少，之前在NDS上推出的育成游戏就获得了不错的口碑。这次新推出的作品是一款横版动作游戏，玩家操纵一只橙色小怪兽去拯救它的朋友们，玩法和马里奥、索尼克等游戏类似。由于针对低龄儿童，游戏的节奏不太紧张，谜题难度也不高，玩家只要熟练运用下屏所提供的时间、冲刺等技能基本就能很快解决。游戏中有绿色和红色两种钻石可以收集，对解锁物品和关卡有着重要作用，关卡有些地方存在的漩涡门（时空隧道？）往往都藏着大量的收集要素。此外，游戏关卡之间还穿插了弹珠、赛车之类的小游戏调节游戏节奏，上手难度都不高。本作整体素质中规中矩，但对于玩家来说本作的难度和挑战可能还有些不足。



▲把周围的宝箱吃光光。

推荐给 棒球爱好者·系列游戏粉丝

PSP 实况力量职业棒球2013

实况パワフルプロ野球2013

Konami	SPG	日版

每年10月都是各种体育游戏大爆发的时间，Konami的“《实况力量职业棒球》系列”也不例外，近日在PSP平台推出了最新作品。鉴于机能限制，游戏的画面基本没什么改善，更多的是在细节体验和系统上有了一些改变，比如游戏中不同的选手组合能触发很多特殊事件，并改变剧本的发展方向，而特殊的组合还会引发“时间倒流”，方便玩家体验错过的支线剧情。本作最大的变化在于生涯模式，以前被放弃使用的日夜变化机制被重新启用，同时在对战中还加入了新的“教练比赛”，玩家化身为教练在赛场边指挥选手进行比赛，而教练的能量槽蓄满后还可以发动特殊技能，为改变战局做出努力。本次游戏变化更多是在比赛环节的外围，耐玩度有一定提升，夸张炫目的比赛表现依然可以让人热血起来。



▲是时候该挥棒了！

推荐给 足球爱好者·“《职业球会》系列”老玩家

PSP J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 8 EURO PLUS

SEGA	SLG	日版

这是“《创造球会》系列”在PSP的平台的最新作，按照官方的惯有节奏，游戏在前作的基础上把球员的资料进行了更新，除此之外这一代还收录了大量国外赛事，共计有40个杯赛内容。在画面上除了将办公室“装修”了一番外，其他基本无变化，很多界面UI甚至动画都是直接沿用前作的。在系统方面，足球监督开始有了风格类型上的区别，随着类型的不同，监督可习得的能力也会有所区别，并对球队整体产生影响。本作中监督依然拥有巨大权力，甚至可以干涉球员的生育繁殖（无力吐槽），一般自家的好球员产出的优秀足球苗子一般都拥有巨大潜力，会有较高几率变为明星球员，并且在忠诚度上也会有着较好的表现。此外，本作进一步强化了球员与战术之间的联系，特定的球员与战术组合能发动隐藏技能，帮助球队奠定胜利。



▲似乎守门员倒地预判稍微早了点。



《口袋妖怪 X・Y》自公布发售日起，就受到了诸多玩家的期待。毕竟只要接触过任氏掌机的玩家，都或多或少知道这款游戏，其中不少玩家都与其有割舍不下的感情。作为3DS上的最新作，游戏也完全不辜负这份期待。用心玩过便会知道，本作相比系列作品，不仅仅是画面上有了质的提升。游戏玩法的改良、通信的大大便捷化都让本作给所有玩家耳目一新的感觉。

3DS

RPG | 角色扮演・收集育成

口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスター X・Y

Pokemon/Gamefreak	日版	2013年10月12日
1～4人	4800日元	对应无意识通信、邂逅通信

POCKET HALO 光盘视频收录

文 sure　编 马修　美编 澄香

ポケットモンスター Y
POKéMON



系统篇

基本操作

滑杆	获得滑轮后用滑杆便直接进行高速移动
十字键	控制主角的移动以及各项菜单的选择
A键	决定
B键	取消/加速跑
X键	主菜单
Y键	使用被登录的重要道具，共有四个
L/R键	切换下屏菜单
SELECT键	整理道具

※游戏标题画面按↑+X+B，可以删除游戏的存档。

※在游戏中按L+R+START，可以回到游戏标题画面。

主菜单介绍

ポケモン	查看精灵
ずかん	图鉴
バッグ	背包，查看道具
玩家名	查看玩家的各项游戏信息
レポート	存档
せってい	系统设定



系统设定

话の速さ	文字显示速度
战斗アニメ	战斗动画的关闭和开启
试合のルール	战斗规则，每次战胜一个精灵后是否换人
战斗壁纸	设置战斗时下屏的背景
ボタンモード	按键模式
通信レポート	联网时是否进行存档
文字ポート	是否使用汉字显示
决定	关闭窗口并保存修改
やめる	取消

查看精灵选项

つよさをみる	查看精灵状态
わざをつかう	使用技能（有地图技能的话）
かいふくする	回复
もちもの	携带道具
ならびかえ	排列队伍
もどる	返回

图鉴内查看具体精灵

せいそくぶんぷ	生态分布，选择下屏第一个按钮可以查看精灵的分布，闪红光处表示可以捕捉到此精灵。
すがたとこえ	外形和声音，点击下屏中间的按钮可以查看精灵的各种形态并听取声音。
なかまくらべ	比较大小，更直观地对比精灵的大小



战斗菜单

FIGHT	选择技能战斗
BAG	使用道具
RUN	逃跑
POKEMON	查看精灵信息、更换精灵



精灵能力

こうげき/ATTACK	物理攻击力，简称物攻。影响物理型技能进行攻击时造成的伤害。
ぼうぎょ/DEFENSE	物理防御力，简称物防。影响受到物理型技能进行攻击时受到的伤害。
とくこう/SP.ATK	特殊攻击力，简称特攻。影响特殊型技能进行攻击时造成的伤害。
とくぼう/SP.DEF	特殊防御力，简称特防。影响受到特殊型技能进行攻击时受到的伤害。
すばやさ/SPEED	速度，决定双方出手先后的重要数值。

PSS



玩家搜索系统的简称。本作中点击下屏Wi-Fi按钮联网的话，下方会出现众多可交互用户。三项分别是好友，熟人（有过对战、



交换等交互的玩家）和邂逅通信过玩家。点击用户头像可以和他们进行对战、交换以及互相给O能量。

下屏主菜单

点击Wi-Fi按钮旁的菜单界面就会出现主菜单，这里有诸多按钮，分别介绍一下。

对战

可设定附近玩家和Wi-Fi玩家对战时的各项规则。

交换

选择玩家进行精灵的交换。

战斗场所（バトルスポット/BATTLE SPOT）

通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能。有随机联赛和官方大会。

奇迹交换（ミラクルこうかん/WONDER TRADE）

一种新形式的精灵在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界中其他玩家的口袋妖怪交换过来，而且在交换开始时不知道会换来什么。

幸福签名（ハッピーサイン/SHOUT-OUTS）

把自己的心情和事情，分享给其他玩家的功能，输入自己开心的话，发出后自己的快乐信号会显示在周围及网络连接的玩家的PSS上。

全息主持人（ホロキャスター/HOLO CASTER）

会记录下邂逅通信玩家、官方大会及配信等各种消息。此外官方的通告和各种更新也都会在这里看到。

GTS

全球交换系统，登录后可寻找精灵和摆放精灵。寻找精灵可查找到想要的精灵并按照对方的要求用相应精灵来换，而摆放精灵则是要玩家让别人用指定的精灵来换自己的精灵。可设定的要求包括精灵类别，性别和等级。

游戏同步（ゲームシンク/GAME SYNC）

这里和联动官网“http://www.pokemon-gl.com/”有关，在联动官网注册后输入这里显示的代码就可绑定。绑定以后按此选项为上传数据，定期上传数据的话可在官网查看玩家的游戏情况，有各类徽章，游戏中景点拍摄的照片也会在这里显示。

O能量（オーパワー/O-POWERS）

当游戏进行到一定的剧情，就可以使用能让冒险更加有利的特殊能量——O能量了。O能量类似各种增益，比如增加攻击力，防御力等等。使用得当能让玩家在游戏中非常顺畅。而O能量最大好处就是联网时可以给好友使用，增加友谊。

关注列表（お気に入りリスト）

点击玩家头像查看资料时，最下面有个关注选项。所有关注的玩家都会在这个菜单里显示，最多100个。

我的资料（マイプロフィール/MY PROFILE）

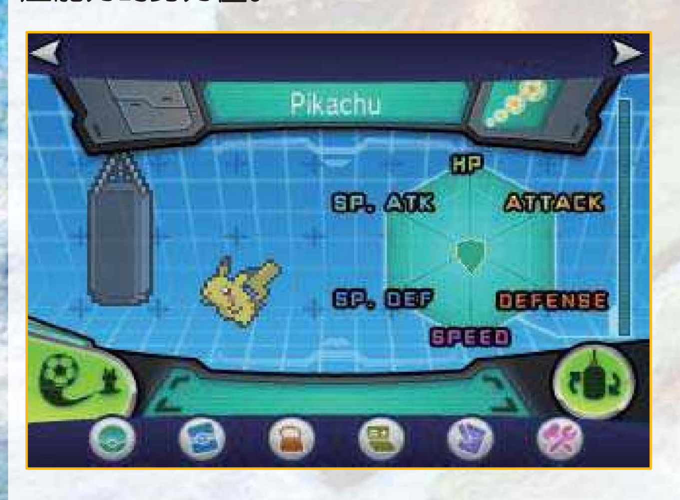
设定玩家自己的资料，包括显示头像居住地等等。这些资料别人点击头像查看资料时可以看到。

PSS设定

这里有四个选项。分别是用户界面显示的好友类型，勾去掉后就不显示了。第二项是停止PSS。然后是个人宣传影像，在摄影棚可以拍摄。最后一项是是否使用语音。

超级训练（スパトレ/Super Training）

本作新增的下屏小游戏，可以按L、R或点击下屏上方箭头换到此。这里主要是通过左下的足球游戏和右下的沙袋来提升精灵相应能力的努力值。



口袋妖怪交流（ポケパルレ/Pokémon-Amie）

本作新增系统之一，利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和精灵的好感。也是通过按L、R或点击下屏上方箭头来切换。

五个重要参数

这五个参数和培育口袋妖怪息息相关，想要精通《口袋妖怪》这款游戏，这方面的知识必不可少和。

种族值

区分精灵种族与种族之间差距的重要数值，图鉴上的每一种精灵都有着不同于其他精灵的种族值。

个体值

不同种族的精灵强弱拥有差，而同样的精灵还会有能力上的差异，这个就通过个体值来体现。每个精灵的6项能力值各自都会有0～31点的偏差。以前作品中想要培育全31点满个体值的精灵十分困难。但本作中通关后在FC农场捕捉的精灵都是有两项能力为31点，配合孵化继承，让极品怪的培育简单了不少。

努力值

努力值本作中是十分透明的数值，在下屏的超级训练（スパトレ/Super Training）项中可以直接看到。本作中体力、攻击、防御、特攻、特防、速度每一项可以获得的最大努力值为252，每4点努力值折合为1点能力值，而努力值上限则通过最右边的条可以看到。以前作品需要打倒相应种类的精灵来获得相应能力的努力值，而本作通过超级训练能很简单地提升努力值。

亲密度

表示精灵与训练师之间关系的数值。每一种精灵都有固定的亲密度初始值，在

精灵捕获和通信交换之后精灵的亲密都为初始值。如果携带安闲铃（やすらぎのすず）的话，还可以多得50%的亲密值。亲密度的增加影响着一些精灵的进化，而增加亲密度的方法就是一直携带着该精灵战斗、冒险。

好感度

本作新增的参数，以心形图标来表示，通过口袋妖怪交流系统的抚摸、喂点心、做小游戏来提升。好感度涉及到进化，伊布的好感度达到两颗心时，并掌握仙系技能时升级便会进化为仙精灵。而在战斗中则会提升会心一击率、所获或经验值等。

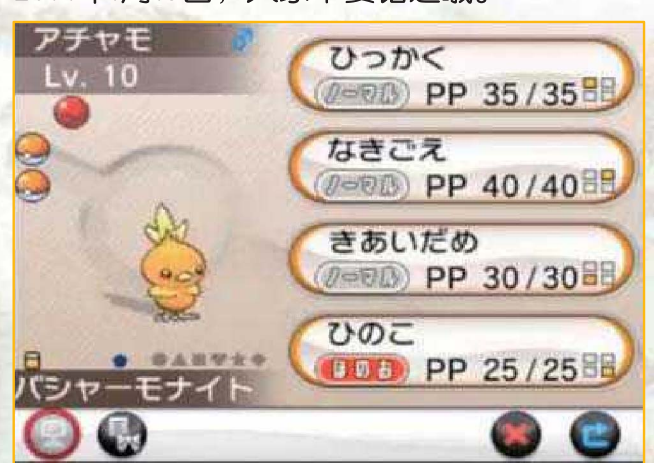
病毒（ポケルスPokerus）

病毒是口袋妖怪在培育中低概率出现的一种特殊状态，本作中直接在属性右边以文字显示。病毒状态无任何副作用，但战斗获得努力值翻倍，口袋妖怪带在身上几天（昼夜计算的自然天数，非游戏时间积累）后病毒自动消除，存入电脑箱后病毒计时停止。队伍中有感染病毒的口袋妖怪，每场战斗后（不用亲自参战）都会随机感染给队伍中其他口袋妖怪。而病毒消除后的口袋妖怪进入免疫状态，属性下会多出笑脸图标，努力值双倍效果仍在，但不会感染也不会传染。

因此队伍中发现有感染病毒的口袋妖怪，要最少感染给一个不常用的同伴，待其感染病毒时存入电脑箱中，需要时再带上传染给需要的口袋妖怪，再将最少一个感染的存入电脑箱，就可以一直拥有病毒源了。而本作由于大大改善了网络通信系统，因此病毒口袋妖怪扩展得更多，配合群战系统和学习装置、努力增加道具，所获努力值非常高。

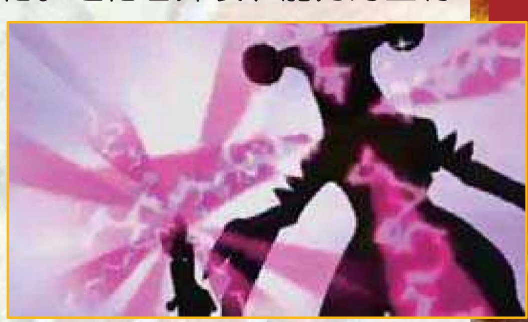
接收配信精灵

本作依旧可以通过Wi-Fi来接收官方配信的精灵，方法为在菜单界面选第二项，进入后选第一项，确认后进入选第二项网络收取，就会下载到响应的卡片。进入游戏，会发现柜台左边多一个女性，把队伍留个空位，与之对话便可得到配信精灵。目前《X・Y》所配送的是一只携带火鸡斗士MEGA石的加速特性小火鸡，截止日期到2014年1月15日，大家不要错过哦。



MEGA进化

本作新增的系统，让满足MEGA进化条件的精灵（完成精通塔事件、给精灵携带对应的MEGA石）在战斗中突破原有进化的一种特殊进化。进化后外表、能力乃至特性等都会改变。但也有局限性：一场战斗中只能MEGA进化一次，而战斗结束MEGA进化的精灵也会恢复常态。由于MEGA进化精灵无法携带其他道具，因此也是对战中的一种新选择。



性格与能力

在精灵得到之初性格就已定下，且在整个游戏中将不会再改变。性格影响精灵的能力，游戏中一共有25种性格。表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，一为不修正，即1.0倍。

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤独）	●	◎	—	—	—
いじっぱり（固执）	●	—	◎	—	—
やんちゃ（调皮）	●	—	—	◎	—
ゆうかん（勇敢）	●	—	—	—	◎
ずぶとい（大胆）	◎	●	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	●	◎	—	—
のうてんき（无虑）	—	●	—	◎	—
のんき （悠闲）	—	●	—	—	◎
ひかえめ（保守）	◎	—	●	—	—
おっとり（稳重）	—	◎	●	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	●	◎	—
れいせい（冷静）	—	—	●	—	◎
おだやか（沉着）	◎	—	—	●	—

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
おとなしい（温顺）	—	◎	—	●	—
しんちょう（慎重）	—	—	◎	●	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	●	◎
おくびょう（胆小）	◎	—	—	—	●
せっかち（急躁）	—	◎	—	—	●
ようき（开朗）	—	—	◎	—	●
むじゃき（天真）	—	—	—	◎	●
てれや （害羞）	—	—	—	—	
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

属性相克

属性相克是“《口袋妖怪》系列”中对战最精髓的部分所在。只有完全掌握了属性相克的关系后，才能让攻关更加轻松，同时也能够踏入和玩家对战的大门，本作新增了仙属性，因此老玩家也要虚心看一下下表哦。表中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

※●是指克对方，伤害2倍；—是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；×则是指完全没有效果，无伤害。

※属性日英中文对照：ノーマル/NORMAL/普通，ほのお/FIRE/火焰，みず/WATER/水，でんき/ELECTR/电，くさ/GRASS/草，こおり/ICE/冰，かくとう/FIGHT/格斗，どく/POISON/毒，じめん/GROUND/地面，ひこう/FLYING/飞行，エスパー/PSYCHC/超能，むし/BUG/虫，いわ/ROCK/岩石，ゴースト/GHOST/鬼，ドラゴン/DRAGON/龙，あく/DARK/恶，はがね/STEEL/钢，フェアリー/FAIRY/仙。

※属性的效果是以乘法计算的，并且当精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。比如皮卡丘使用10万伏特攻击暴鲤龙时，由于电气系同时克制水系和飞行系，再加上皮卡丘本身为电气属性。于是威力变成了：2×2×1.5=6倍。而当皮卡丘使用10万伏特攻击沙漠飞龙时，虽然电气系克制了飞行系，但对地面系却无能为力。于是威力变成了：2×0×1.5=0倍。充分活用属性相克的关系，即使是弱小的精灵也能战胜强大无比的对手！

攻\防	普通	格斗	飞行	毒	地面	岩石	虫	鬼	钢	炎	水	草	电	超能	冰	龙	恶	仙
普通	—	—	—	—	—	△	—	×	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
格斗	●	—	△	△	—	●	△	×	●	—	—	—	—	△	●	—	●	△
飞行	—	●	—	—	—	△	●	—	△	—	—	●	△	—	—	—	—	—
毒	—	—	—	△	△	△	—	△	×	—	—	●	—	—	—	—	—	●
地面	—	—	×	●	—	●	△	—	●	●	—	△	●	—	—	—	—	—
岩石	—	△	●	—	△	—	●	—	△	●	—	—	—	—	●	—	—	—
虫	—	△	△	△	—	—	—	△	△	△	—	●	—	●	—	—	●	△
鬼	×	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	—
钢	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△	△	—	△	—	●	—	—	●
炎	—	—	—	—	—	△	●	—	●	△	△	●	—	—	●	△	—	—
水	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	△	△	—	—	—	△	—	—
草	—	—	△	△	●	●	△	—	△	△	●	△	—	—	—	△	—	—
电	—	—	●	—	×	—	—	—	—	—	●	△	△	—	—	△	—	—
超能	—	●	—	●	—	—	—	—	△	—	—	—	—	△	—	—	×	—
冰	—	—	●	—	●	—	—	—	△	△	△	●	—	—	△	●	—	—
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	—	●	—	×
恶	—	△	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△
仙	—	●	—	△	—	—	—	—	△	△	—	—	—	—	—	●	●	—

一周目攻略：卡洛斯冠军诞生记

开启游戏后首先是选择语言，本作全球同步发售，并支持多国语言。本次的冒险地点是靠海的美丽卡洛斯地区。而作为开场白介绍的是奥古斯汀博士（プラターヌ/Augustine Sycamore），和以往作品一样，设定好名字和性别后，正式进入了口袋妖怪的世界。

※本作的性别只影响劲敌的性别。男女劲敌分别为卡尔姆（カルム/Calem）和塞蕾娜（セレナ/Serena），攻略中以男性主角为视点。
※本作新增了换装系统，女主角的衣服选择比男主角丰富不少，同时有诸多隐藏的精美服饰。有特殊癖好的玩家可按需选择。
※由于文章作者选择的是日文开启了汉字显示，并按照此进行攻略的撰写，所以有些特殊地名只标有日文。

朝目镇 アサメタウン VANIVILLE TOWN

清晨，在小鸟的呼唤下主角从睡梦中醒来。穿着睡衣迷糊着下楼后被妈妈叫住了，让主角先去照镜子换衣服。回到二楼调查镜子，便换上上正装。下楼后妈妈叫主角去和邻居打个招呼，毕竟刚搬来。对话后就可以出门了。我们的主角艳福不浅，在门口就遇到了两个妙龄少女，对方自我介绍说自己叫塞蕾娜（セレナ/Serena）和莎娜（サナ/Shauna），是主角的邻居，同时告诉主角去下个镇和同龄的朋友们见面。

名水镇 メイスイタウン AQUACORDE TOWN

跟着少女们向上走，通过1号路（朝目小道）便来到名水镇，在左边见到了这次的小伙伴们，新出现的两个男生分别是擅长街舞的提埃诺（ティエルノ/Tierno）和考试每次都满分的托罗巴（トロバ/Trevor）。交谈中问起了主角的昵称，选最后一项可以自行设定。然后提埃诺拿出了三个精灵球，让主角选择一只。按照惯例，三只的属性分别是草、火和水，根据个人喜好选择就可。完毕后少女们选择了剩下的两只。接着托罗巴给了每人一个精灵图鉴，能够记录下大家在路途中遇到的精灵的信息。他告诉大家这是博士的委托，让大家帮忙完成精灵图鉴。同时交给主角一封信，让主角将信给妈妈看一下。

带着博士的信回村，途中莎娜要求对战，这是新手了解系统的一个好机会。由于对方的精灵是被玩家克的那一只，所以一直用属性攻击就可以获胜。



口袋妖怪X・Y

回家后妈妈看了主角的精灵球，大致明白了怎么回事，并祝贺主角成为了宠物训练师。在看了博士的信后，妈妈告诉主角可以开始冒险了，目标是环绕卡洛斯一圈，接着将城镇地图给了主角，照着地图便不会迷路。出门后，在铁甲犀牛的祝贺下正式开始了旅程。（临出发时可以试着骑乘下铁甲犀牛，对着铁甲犀牛连点两下便可骑乘，按B则从铁甲犀牛背上下来，但走不出院子。）

再次来到名水镇，这次可以好好逛一下了，走下楼梯后是道具店，右边靠近上的店可以给精灵回复，靠下的店则可以购买加血药，左边可以购买到精灵球。继续向上，途中桥边大叔提醒主角草丛中会遇到精灵。



穿过第一个草丛后又遇到了邻居妹子们，莎娜告诉主角，塞蕾娜的父母都是很优秀的宠物训练师，所以由塞蕾娜来教主角捕捉精灵的方法。具体当然以往一样，尽量将野生精灵的HP削弱，然后使用精灵球就可进行捕捉了。继续往上，穿过2号道路，战胜挡路的训练师后，进入白檀森林。

白檀森林

ハクダンの森

SANTALUNE FOREST

进入森林，和同伴聚齐后便各自分散冒险，莎娜则跟着主角，虽然不会参与战斗双打，但可以随时与之对话为主角的精灵全员回复。森林的草丛中捉到不少精灵，包括知名度最高的皮卡丘，叫声变为了动画版原音，此外还有五代的水火草三个属性的猴子，以及初代的绿毛虫和独角虫，新的飞行系精灵稚声鸟、新的虫系精灵吹粉虫等，其中飞行系进化后的特性在后期孵蛋很有用，而吹粉虫的最终进化形态绚丽蝶会因为玩家的3DS注册地址不同而有不同用的颜色。在前进的途中，塞蕾娜会给玩家10个精灵球，这下不怕没有捕捉精灵的道具了。这里的遭遇战不多，而且训练师的怪都很弱，很轻松就能抵达出口，接着在3号道路战胜一些训练师后就可来到了白檀市。



白檀市

ハクダンシティ

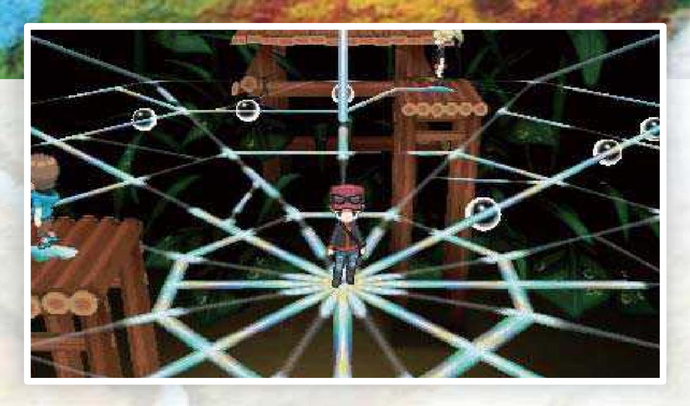
SANTALUNE CITY

进入白檀市，迎面而来的红色建筑就是精灵中心，进入和中间柜台的小护士对话就可对队伍内的精灵进行回复；柜台旁边的电脑可以存储捕捉到的精灵，根据需要可以选择出6名主力精灵；精灵中心内右上是商店，可以购买回复道具和精灵球；左上是更衣室，可以在此换已有的衣服，以后的精灵中心的布局也是大抵如此。

精灵中心右边挂着衣服图案的房屋是服装店，进去后选第二项可以给主角试穿各种已有和店售的服装，满意后选右下第一项便可成功换装，当然，换装后要将信衣服跟店员结算。

城镇的右上角会看到精灵道馆，门口和滑轮男对战，胜利后便获得滑轮，以后使用滑杆便为踩滑轮，按方向键则切换为步行，然后就可以进入第一个道馆了。顺着绳索下去后会来到蜘蛛网平台，只有白色的丝线可以行走。这里的战斗对象都是虫系，利用火系和飞行系的攻击就可以了。而如果中途想离开道管回复，只要回到来时的地方对着悬垂的蛛丝按A即可。





最后和爱好摄影的馆长维奥拉（ビオラ/Viola）对战，对方的精灵为Lv.10水蜘蛛（アメタマ/Surskit）和Lv.12绚丽蝶（ビビヨン/Vivillon）。

胜利后获得了83号技能机和第一个徽章：昆虫徽章，能够操纵最大等级为30的外换精灵，然后馆长建议主角前往博士的研究所进行学习。来到城镇左上的出口，原本挡路的维奥拉的姐姐潘希会给主角学习机器并让开。本作中学习机器拥有后可在战斗后让队伍的所有精灵都能够平摊经验值，在道具栏内选中学习机器，可以选择关闭（オフ/Off）和开启（オン/On）。

往上走的，4号道路是一大片庭院，这里的花丛中不仅有花苞玫瑰，还能捕捉到仙属性的花贝贝（フラベベ/Flabebe），这里的训练师的战斗也比较简单。在道路的最后见到了白发少年和紫发少女，他们自我介绍是2年前由博士派出前往地区各处完成图鉴的训练师，所以可以说是主角的前辈。两人说带主角参观这里后来到内部，还给了27号技能机。

米亚雷市 ミアレシティ LUMIOSE CITY

通过通道，便来到了卡洛斯地区的中心城市米亚雷，跟着两人来到了奥古斯汀研究所，乘电梯来到三楼就可以见到博士了。查看了主角的图鉴完成度后博士十分开心，当时拜托精英训练师让孩子塞蕾娜帮忙完成图鉴时，相熟的铁甲犀牛骑手正好搬到附近，所以也就拜托主角的母亲让主角也一起来帮忙了。没想到主角的表现这么出色，然后少女们赶到。这个时候博士提出了要和主角对战，战斗中博士出场的是妙蛙种子、小火龙和杰尼龟这三个初代的御三家精灵，胜利后可再从中选择一个成为同伴，与此同时博士还给了主角所选精灵的MEGA进化道具。这个时候另外两个男同伴也赶来了，博士让大家继续旅行，并揭开卡洛斯地区口袋妖怪最大的谜团——MEGA进化的秘密，为此要先去拜访古木镇。至于精灵图鉴，冒险的过程中和诸多的精灵以及训练师相遇的话，完成图鉴也是指日可待的事。

接下来和右边的研究员对话，精灵遭遇个数达到30的话可以获得54号技能机，这个是能让对方精灵HP降为1，方便进行捕捉的神技。二楼能够获得精灵球。回到一楼，在这里遇到了红发大叔吕山德（フラダリ/Lysandre），看到主角后为主角开启了全息主持人功能。然后托紫发少女转告博士他所追求的是更加美妙精彩的世界后，离开了。主角出门时被塞蕾娜叫住，让主角去咖啡店才等她们。



先左转，莎娜所站的地点是摄影棚，内部可以拍摄10秒宣传短片，在PSS设置里可选择是否共享给好友看。在左边内部可先进行一些脸部外观的化妆。而和拍摄棚内部粉发少女对话能够拿到贵重道具镜头收纳盒（レンズケ–ス），以后收集到的各种透镜会存储在里面。对面是精灵中心，内部可以购买到几个强力的技能机。而门口的黑衣人那里可用PM点数换取奖品道具，1000点的是增加技能使用次数的强力道具。

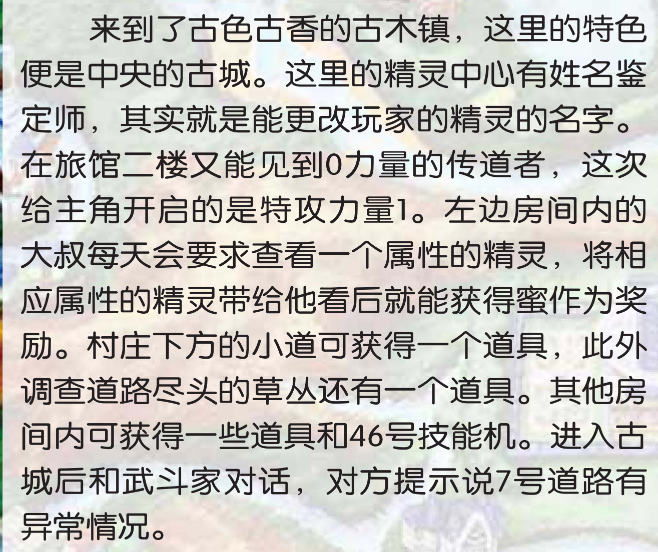
通往城市其他部分的通路暂时不能通过，接着就会来到塞蕾娜所在的咖啡店，这里遇到了吕山德和著名女明星卡荼（カルネ/Diantha）。交谈过后塞蕾娜说出了有机会想和主角比试一下。出来后右边是理发店，可以花3000G改变角色的发型和发色。左边的另一个咖啡店内则会讲解一些拍照的基础，以后调查场景内的拍摄点就可以拍照。

接着来到超大屏幕附近的5号道路通路，会接收到影像，提埃诺要主角去5号道路，那里有不少野生精灵。

从出口来到5号道路的关卡,这里被一个大叔叫住了，原来他是0能量的传道者，0能量能够让精灵变得更加强大。然后教授主角的是攻击能量和防御v，使用后能够使精灵分别能在战斗中提升相应的能量。

出来后被卢卡力奥给拦住了，随后主人柯妮（コルニ/Korrina）赶到。原来是会拦住主角是因为它感受到了主角身上的强力波动，看来到时候的战斗一定会十分精彩。接着在5号道路转悠，这里草丛里有不少新登场的精灵，好好捕捉一番吧。上面有个体育场，利用加速可以跳上铁杆，从而获得道具。在左边见到了提埃诺，对战胜利后获得了蜂蜜（あまいミツ），使用后就容易遭遇到精灵群，拥有群体技能的话这是个练级的好方法。

古木镇 コボクタウン CAMPHRIER TOWN



来到了古色古香的古木镇，这里的特色便是中央的古城。这里的精灵中心有姓名鉴定师，其实就是能更改玩家的精灵的名字。在旅馆二楼又能见到0力量的传道者，这次给主角开启的是特攻力量1。左边房间内的大叔每天会要求查看一个属性的精灵，将相应属性的精灵带给他看后就能获得蜜作为奖励。村庄下方的小道可获得一个道具，此外调查道路尽头的草丛还有一个道具。其他房间内可获得一些道具和46号技能机。进入古城后和武斗家对话，对方提示说7号道路有异常情况。

向左边出门进入分支道路，下方是农田，可以种植树果，还能获得让草系技能威力增强的道具きせきのタネ。往左前进途中莎娜会出现，跟着她走就可来到7号道路。原来7号道路的大桥被卡比兽挡住了，得先去拿精灵之笛（ポケモンのふえ）。回到分支路口往上，进入6号道路。这里只能从中间大路前进，途中会有很多训练师需要进行战斗，另外路边草丛内还会跳出野生精灵来战斗，走到尽头便来到了香水宫殿。



香水宫殿 パルファム宫殿 PARFUM PALACE

和门口NPC对话可以获得一个树果，右边有个拍照点可以在门口和宫殿合影。付费1000G门票钱后进入了宫殿，内部的人正为自己的精灵特里米安犬（トリミアン/Furfrou）找不到了而焦急，于是莎娜提议帮寻找一下。二楼的房间内可以获得金币护符（おまもりこばん），持有的口袋妖怪战斗中出场的话就能够获得两倍金钱。回到一楼，进入中间的大门来到庭院，莎娜会先行前进寻找丢失的精灵。

这里竖立着黑白神兽的雕像，庭院的道路错综复杂，左下有个黄色精灵球可以获得01号秘传技能机，精灵习得后可以切掉挡路的树了。在左上可以见到丢失的特里米安犬，不过一见到主角就跑掉了。接着莎娜赶到，两人合力追赶特里米安犬。和莎娜对话可以让她埋伏在路口。先将莎娜埋伏在入口，然后追赶特里米安犬后它会进入上方。这个时候将莎娜叫回来，让她堵住进入上方的两个通道中的一个。主角再从另一个通道



进入继续追赶就可以捉到特里米安犬了。主人赶到后十分高兴，决定放庆祝的烟花。让主角两人去阳台，从2楼有镜子的走廊就可以到达阳台。

来到阳台，和莎娜一起欣赏了精彩的焰火表演，接着主人赶来了，问该如何感谢主角两人，主角便顺势向他借了精灵之笛。同时向管家咨询了一下MEGA进化的情报，管家告诉两人在图书馆曾经看到过相关的记载，具体跟MEGA进化的道具有关。然后给了17号技能机守护，能够守护自己无伤，不过连续使用会失败。回去时候可从右边的出口走草丛线路，捕捉下新的精灵并和训练师战斗，提升等级。另外左下有个黄色精灵球，调查后获得09号技能机剧毒冲击。

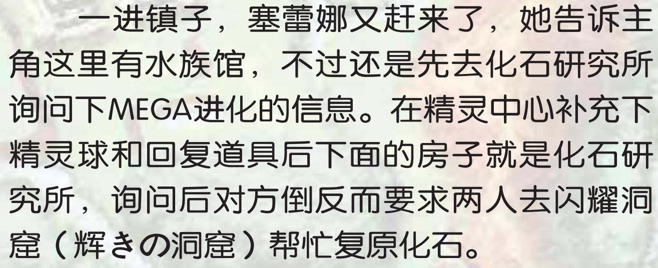
回到桥处（建议存档），用精灵之笛唤醒了卡比兽。这只卡比兽是可以捕捉的，然后领主也赶来了并将笛子托付给了武斗家。过桥后来到了饲育屋，这里可以将两个精灵放在这里寄养，如果是同蛋组异性的话还会孵蛋。

前进一会可来到本作的新设施战斗古城（バトルシャトー），里面会授予玩家爵位，同爵位的玩家可以在里面对战提升自己的爵位。也可以发送邀请函，不过要50000G……暂时先离开这个有钱人来的地方吧。在前方塞蕾娜和主角组队向男生两人组发起挑战，胜利后可来到地つなぎの洞穴，下面那个洞口才是我们的目的地。途中的大树切掉可以获得提升虫系技能威力的道具银粉（ぎんのこな）。

从洞穴出来后是8号道路，遇到了前辈二人组，他们帮主角追加了コ–スト カロス图鉴，可以查看新的精灵图鉴了。一路往右下前进，途中需要在第一个缺口处从小石块上跳跃前进（下面的缺口前进可拿到一个叶之石）。然后就来到了黄葵镇。

※穿过6号路到达宫殿前的广场，可以从两边下到6号路长廊两边的草丛，里面有一剑魂、超能猫等口袋妖怪捕捉。

黄葵镇 コウジンタウン AMBRETTE TOWN



一进镇子，塞蕾娜又赶来了，她告诉主角这里有水族馆，不过还是先去化石研究所询问下MEGA进化的信息。在精灵中心补充下精灵球和回复道具后下面的房子就是化石研究所，询问后对方倒反而要求两人去闪耀洞窟（辉きの洞窟）帮忙复原化石。

出来后左边的房间内的男子会指定一个能力值，比如速度191，玩家将速度超过191的精灵带给他看会获得奖励。左下旅馆二楼的O能量传道者为主角开启了特防能量1，1楼的NPC还会给予96号技能机。右边关卡内对话可获得让打击系技能反伤的装备道具刺刺铠甲（ゴツゴツメット）。精灵中心门口的NPC会给玩家94号技能机碎岩，学会后可以清除地图画面中的碎石，是个十分有用的技能。



出关卡后是9号道路，乘铁甲犀牛穿过碎石道路，途中的巨石可以按A键撞碎，在平地按B键可以下来。途中可获得火之石，另外最右上会和飞行训练师进行空中战，只有能飞行的精灵才能参战，队伍中只有一个飞行系且不够强大的话最好先别挑战。红衣NPC会替玩家进行回复，之后进入光辉洞窟。

光辉洞窟 輝きの洞窟 GLITTERING CAVE

洞内有很多岔路，不过岔路尽头往往有道具。这里可以获得65号技能机。进入内部矿场后遇到了一身红装的燃烧团（フレア団/Team Flare）成员，询问主角是否是来妨碍

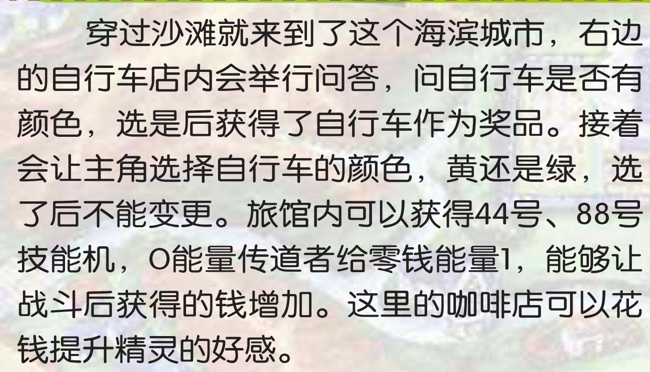


他时，选第二项就开始了战斗。胜利后前往内部，会不断出现燃烧团成员和主角对战，不过面对主角他们只能尝到失败的滋味。这里的碎石暂时不能打碎，在道路的最后遇到了研究员，他为了感谢主角们的解救，他们拿出发掘出的化石让主角选择一个（第一个是小暴龙，第二个是寒冰梁龙）。获得化石后，如果觉得有些迷路，可以用当前场景获得的道具穿洞绳（あなぬけのヒモ）直接出洞。

回到黄葵镇后就可以在化石研究所将化石复原，获得新的强力精灵。接着就可进入左上的水族馆，和出口处的垂钓员对话可获得鱼竿。然后出来来到8号道路了。这里是一片海滩，可以通过钓鱼来捕捉一些水系精灵。途中的泳装少女会给主角探宝机器（ダウジングマシン），使用后可以在沙滩上找到不少宝藏。使用后距离宝物越近声音越大。

※本作的探宝机使用比较特别，使用后无法使用滑轮和后面获得的自行车，只能步行和跑步，距离物品越近提示音越高，当到达位置会有特别音效，这时原地按A就可以获得隐藏道具了。

青叶市 ショウヨウシティ CYLLAGE CITY



穿过沙滩就来到了这个海滨城市，右边的自行车店内会举行问答，问自行车是否有颜色，选是后获得了自行车作为奖品。接着会让主角选择自行车的颜色，黄还是绿，选了后不能变更。旅馆内可以获得44号、88号技能机，O能量传道者给零钱能量1，能够让战斗后获得的钱增加。这里的咖啡店可以花钱提升精灵的好感。

从右边的柏油路上前进后，这里的道馆馆主出现，给了04号秘传机怪力，不过想要能推动场景内的巨石还必须打败他获得徽章。来到精灵道馆，通过攀岩不断前进，途中对战遭遇的以岩石系为主，用水系或格斗系攻击就可。馆长格兰特（ザクロ/Grant）出战的就是两个化石中孵化出的精灵Lv.25寒冰梁龙（アマルス/Amaura）和Lv.25小暴龙（チゴラス/Tyrunt），胜利后获得了39号技能机和第二个墙壁徽章，能够控制40级以上的精灵了。右边洞穴内利用怪力可获得40号秘传机。拿取后回城镇往上进入10号道路。上方推动巨石可以获得73号秘传机。一路前进，在乱石阵处再次遭遇了燃烧团，胜利后就来到了石苔镇。



石苔镇 セキタイタウン GEOSENGE TOWN

在石苔镇发现有燃烧团的人在活动，跟着后发现前往了左上通路，但是通路尽头的岩石遗迹被石头封住了进不去。先在城镇内探寻一番，精灵中心可获得66号技能机。左下角落能获得增加地面系技能威力的软沙（やわらかいすな）。左边房间可获得携带后不会进化的不变石（かわらずいし）。旅馆二楼则能获得O能量传道者的速度能量1。

门口有个红衣的NPC，交谈后让主角去旅馆细听关于石头阵的详细情报。来到旅馆对话，她告诉主角这个岩石是很久以前建造起来的，但是用途不明，可能是墓碑也可能是星相用品。邻村也摆放有这样的石头阵。出来后进入右边出口，之前遭遇的馆长登场和卢卡力奥进行战斗，胜利后对方让主角去下个城市进行道馆战。

继续右行进入11号道路，途中会收到博士的通信，告诉主角目的地有对MEGA进化十分熟悉的老伯，务必要去拜访一下。这里可获得69号技能机，然后进入洞穴，在地下二层胖子会给主角70号技能机闪光，习得后可以照亮黑暗区域。地下3层有74号技能机。洞穴里的训练师十分多，之前的补给要充分。顺利抵达出口后就来到了纱罗市。

纱罗市 シャラシティ SHALOUR CITY

纱罗市的精灵中心能获得新的会心力量，使用后容易打出会心攻击。最左边房间内男子会查看所选精灵的好感度。而房间内女子如果玩家带有飞行系或超能系的怪的话可获得道具。相邻房间内的老婆婆会给玩家安闲铃铛（やすらぎのすず），携带后亲密度更加容易增加。向上前进后遇到了两个伙伴男生，对话中告知MEGA进化老伯就在城镇内部的塔里。最后提埃诺给了主角一个神奇的石头并相约在5号道路对战后离开了。

进入上方的精通塔（マスタ－タワ－/Tower of Mastery），这里塑立着巨大的卢卡力奥雕像。进入后遇到了馆长柯妮和MEGA进化老伯，原来馆长是老伯的孙女。之后其他伙伴们都赶到了，老伯开始讲述MEGA进化的情况。首先进化是精灵经过诸多战斗积累了经验值才能完成，当然也有其他一些特殊的进化方法，而MEGA进化则是让进化达到极限的精灵突破这个极限再次提升能力，所有精灵都是有这个能力的。不过MEGA进化不能保持很长时间，而且要发动MEGA进化必须得拥有相应的道具以及特殊装置MEGA手环（メガリング）。不过现阶段这个装置只能给同伴中和精灵羁绊最强的人。之后为了获得MEGA进化的资格，塞蕾娜和主角开始了对决，战斗胜利后塞蕾娜感受到了主角和精灵间的强烈羁绊，甘拜下风。

但是要获得资格还得去精灵道馆进行挑战。来到左边的道馆，这里的对手都是格斗系精灵。将四周四个训练师干掉后就可以和馆长柯妮对决了，对方出战精灵为：Lv.29功夫鼬（コジョフ－/Mienfoo）、Lv.28豪力（ゴ－リキ－/Machoke）和Lv.32（ルチャブル/Hawlucha）。胜利后获得98号技能机和战斗徽章，能够控制50级的交换来精灵，同时也能使用秘传机乘浪了。

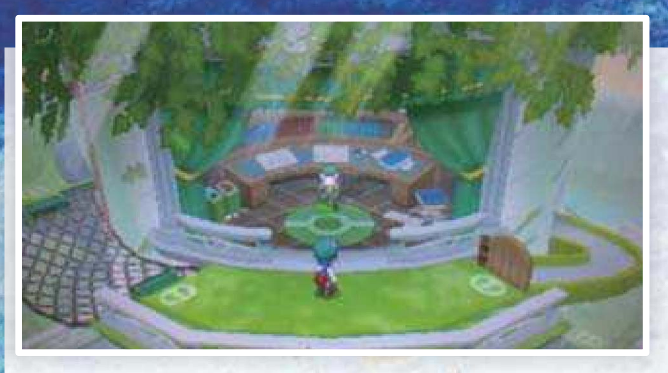
胜利后再次来到精通塔的塔顶，途中可以拿到47号技能机。在塔顶，柯妮将特殊装置MEGA手环给予了主角，同时其中一只卢卡力奥也表示要和主角共同战斗。于是掌握MEGA进化的训练师之间的对决开始了。战斗中选择技能时下屏会多出一个MEGA进化的按钮，选择后便会发动MEGA进化。以后战斗时如果玩家携带的精灵是最终形态且拥有对应的MEGA进化道具就可以发动。胜利后这只卢卡里奥便成为了新同伴。

回来后往右前进。在关卡前，塞蕾娜将03号秘传机なみのり（乘浪）交给了主角。出关卡后是一片水路，身上没带满6只精灵的情况下可以从门口的NPC那里获得乘龙（ラプラス），不仅强力还可以直接让其学习乘浪。之后一路向右前进，就可以来到比翼市。



比翼市 ヒヨクシティ COUMARINE CITY

比翼市的旅馆内可以获得幸运蛋（しあわせタマゴ），装备后获得经验值为1.5倍。要抵达精灵中心的话得乘坐地铁，在车站内竟然遇到了博士，一阵寒暄后博士将02号秘传技能机そらをとぶ（飞天）交给了主角，能够飞行的精灵习得后可以随意前往已经



去过的城镇。不过依旧得先拿到新的徽章才能使用。于是来到左上的道馆进行战斗。这里的主题是草系，用火系精灵就可以横扫一片。顺着绳索一路上行，最后和馆长拉莫斯（フクジ/Ramos）战斗。对方的阵容为：Lv.30跳跳棉（ワタッコ/Jumpluff）、Lv.34进击羊（ゴーゴート/Gogoat）和Lv.31口呆花（ウツドン/Weepinbell）。火属性的精灵相信玩家都有。胜利后获得了86号技能机和第四个草木徽章，可以操纵最高60级的交换来精灵，飞天也可以使用了。

接着进入下方关卡，在这里又遇到了之前博士研究所的二人组，他们告诉主角因为供电的问题，通往米亚雷市的道路被封锁了，希望主角前往13号路的发电厂看看到底发生了什么。接着替主角的图鉴添加了卡洛斯山脉图鉴后离开了。关卡内对话可以获得毒系精灵携带后能够徐徐回复HP的道具黑泥（くろいヘドロ）。

※飞天作为惟一的调出菜单使用的地图技能，有必要在飞天这里说下使用方法，本作的地图技能不是在精灵菜单中直接显示，而是在掌握地图技能的精灵状态的专有的第二项中延展出来。

卡洛斯发电厂 カロス发电所 KALOS POWER PLANT



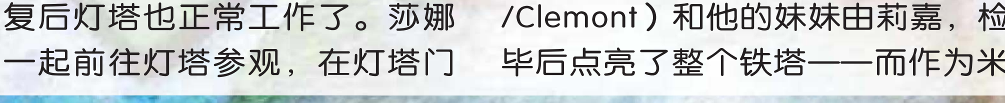
出了关卡就是13号道路，这里翻起的地面碰到后可以遇敌捕捉精灵。另外这里左下还能够获得太阳石和火球石板（ひのたまプレート）等道具。在最左边的铁桥上遇到了燃烧团的团员，战斗胜利后他自言自语说通行证掉落在了附近。启动探宝机可很容易地在右边的大石头下找到发电厂通行证（はつでんしょパス）。用这个可以进入铁桥对面的发电厂入口。

在内部发现这里已经被燃烧团占领了，击败一个团员后在右边的房间内会看到发电厂的工作人员，里面可获得携带后让电系技能威力加强的道具雷电板（いかずちプレート）。继续前进，干掉几个燃烧团员后来到了发电厂的核心位置，这里两个干部模样的人正说着已经获得了计划中的足够的能量，然后两人看到了主角，便开始了排除计划，轻松干掉了两人的恶系精灵后，燃烧团撤出了这里。不过紧接着两个蒙面的正义使者赶到（前辈们这个化妆太假了），为了感谢主角提前将设施解放而给予了回复药（かいふくのくすり）作为奖励。回到工作人员所在的房间，可以获得43号技能机和提升电系技能威力的道具磁铁（じしゃく）。

发电厂的问题解决了，通往米亚雷的西北大门也开启了。在13号道路往下，原本被挡住的楼梯现在可以通行了。通过后见到了个白发巨人，嘴里嘟哝着能够给予永远生命的花之精灵之类的话语离开了……

米亚雷市 ミアレシティ LUMIOSE CITY

继续前进就回到了米亚雷市，进入后发现供电恢复后灯塔也正常工作了。莎娜赶来后两人一起前往灯塔参观，在灯塔门口遇到了这里的道馆馆长西特伦（シトロン/Clemont）和他的妹妹由莉嘉，检查回路完毕后点亮了整个铁塔——而作为米亚雷乃至



整个卡洛斯的标志性建筑的铁塔，也正是米亚雷市的的精灵道馆，进入后乘坐升降梯开始挑战。这里对战要先回答问题，根据答案的选项寻找相应的训练师对战，如果回答正确的话身后的电梯就会带玩家通往上层。这里的对手为电系精灵，没有地系精灵的话就用其他系硬打好了。四层的正确答案分别为3、1、3、2，想多打NPC赚经验值和钱的话可以先故意回答错，来到最上层和馆长西特伦对战，对方阵容为：Lv.35电飞鼠（**エモンガ**/Emolga）、Lv.35三合一磁怪（**レアコイル**/Magneton）和Lv.37电蜥龙（**エレザ－ド**/Heliolisk）。胜利后获得24号技能机10万伏特和新的徽章，可操纵最高为70级的交换来精灵了。



出门后收到了博士的联络，让主角去最近的精灵中心旁的红色咖啡馆（**フラダリカフェ**），往下来到广场的左边就可到达，实在找不到可以坐出租车。在里面见到了博士和吕山德，交谈中说到这里存在着两只传说中的精灵，分别掌握给予和夺取的能力，而很久以前国王曾经将两种能力都得到手，并制造出了能够放出破坏火焰的强力兵器，将大自然都给破坏。现在的话这种行径不能重演了，毕竟保护人类和精灵的生存空间还是很重要的。说完后将携带后能够增加对方害怕几率的王者之证（**おうじゃのしるし**）给了主角。

博士让主角继续进行旅程，出门后接到了托罗巴的影像，他让主角去14号道路集合。14号通路在灯塔的左上位置，当然也可以直接坐出租车，选设施内的14号通路大门就可。到达后塞蕾娜又发起了挑战，胜利后在14号道路继续前进，途中可以获得6号技能机剧毒。在道路的尽头会再次遇到小伙伴们，大家相约一起去了鬼屋体验恐怖，但是结果却只是听恐怖故事……

薰衣市 クノエシティ LAVERRE CITY

来到薰衣市，这里是一座自然气息浓厚的村庄。入口处的少年处可以获得41号技能机。在NPC处还可以获得耿鬼的MEGA进化道具**ゲンガナイト**。中央的大树就是这里的精灵道馆，内部精致华丽，十分符合仙属性这个主题。对付仙属性用毒和钢属性的技能有特效，技能机9号的毒属性技能也十分不错，而火系虽然不能克制但对仙系也有抗性。通过传送抵达一个个房间，干掉里面训练师后，最终面对的是馆长马修（**マ－シュ**/Valerie），对方精灵为：Lv.38钢嘴娃娃（**クチ－ト**/Mawile）、Lv.39吸盘魔偶（**バリヤ－ド**/Mr. Mime）、Lv.42仙精灵（**ニンフィア**/Sylveon）。胜利后获得了仙子徽章和99号技能机。

出来后遇到了其他同伴，在大家的建议下决定去上方的精灵球工厂参观一样。其中莎娜和托罗巴抢先冲了进去，但是不久两人叫喊着逃了回来，身后还跟着燃烧团的成员……看来这里也发生了紧急的事件，于是其他人决定去找救援，主角和塞蕾娜则深入内部。



风絮镇 フウジョタウン DENDEMILLE TOWN

到达飘着雪花的风絮镇时博士出现，告诉主角雪量如此大是因为雪巨人的力量在发作。从关卡进镇直走的房屋内的老夫妻分别可以让玩家的精灵忘却技能和回忆技能。右

边的通路被积雪覆盖，没有猛犸猪作交通工具是过不去的。只能回头向上方道路前进，前进不久就看到了猛犸猪，但是因为对冰冻感到不安而无法行动，那就进入北面的冰洞查看究竟吧。



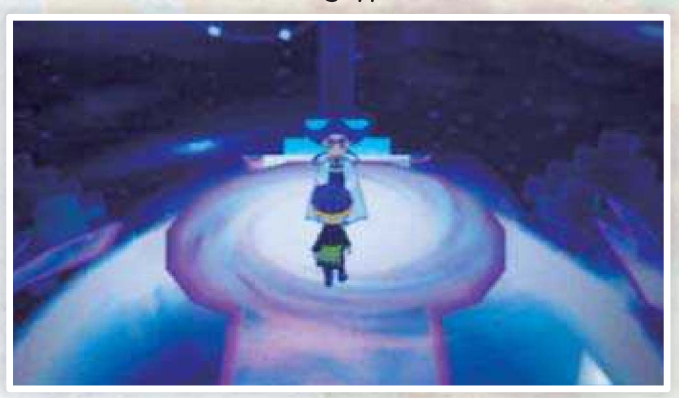
严寒大山洞 フロストケイブ FROST CAVERN

继续北走便来到了严寒大山洞，进入山洞前可以先在摄影地点拍个照。山洞内有不少冰面，冰面惯性很高，走上去后就会持续滑行，本作由于还能够斜向滑行，因此这种经典的冰面谜题自然也更优于以往。地下二层需要先走水路才能够找到道路继续通行。在最深处，发现燃烧团正在和雪巨人对峙。原来精灵拥有人类所没有的能量，所以他们想妄图在这里取得雪巨人的力量。又是一番战斗，对方显然依旧不是主角的对手。胜利后雪巨人将雪巨人MEGA进化道具**ユキノオナイト**给了主角。再次来到17号通路，入口处NPC为了感谢主角解决了冰洞的事件，已经将猛犸猪备好了。乘坐猛犸猪不仅可以在积雪中行走，还能击碎挡路的巨石，就这样一路来到了百谷市。



百谷市 ヒャッコクシティ ANISTAR CITY

进入百谷后可以直接去右上方的超能道馆挑战，这里道路十分科幻立体，不过没有什么分支线路，直走就能到达首领奥林匹亚（**ゴジカ**/Olympia）处，她的精灵为：Lv.44辛波拉（**シンボラ–**/Sigilyph）、Lv.45呆呆王（**ヤドキング**/Slowking）和Lv.48神秘猫（**ニャオニクス**/Meowstic）。战胜它获得新的精神徽章后，交换来精灵的控制等级提升到了90，并获得了04号技能机。



出门后塞蕾娜登场，得知主角战胜了馆长后便再次发出挑战。但是这个时候却传来了吕山德的广播，他向所有能收到这段视频的人宣告，现在的世界充斥着丑陋的争端，而燃烧团即将复活最终兵器，将除了他们以外的事物都消去，将世界回复到美丽的姿态。看来现在不是对战的时候啊，根据附近燃烧团员对话内容的提示，主角来到了米亚雷市（ミアレシティ）的红色咖啡店（フラダリカフェ）。

米亚雷市 ミアレシティ LUMIOSE CITY

红色咖啡店正是之前和博士见面的地方，和服务员对话后便开始战斗，胜利后获得了开门密码。调查书架后内部出现了隐藏的大门，看来这里就是燃烧团的基地了。进门后便遇到了吕山德，他开始宣扬了一番理想后就和主角开展了。战斗胜利后吕山德告



诉主角，他十分期待主角的表现，不过能否阻止这次行动还得看主角是否能够在这里找到阻止的力量。另外通往上层的电梯的钥匙在随机的团员手中。

这里地面上的箭头会让角色顺着旋转移动，遇到障碍物才会停下，而绿色的则是传送点。前进途中会遭遇一个团员守卫着两个传送点。战斗胜利后进入黄色传送点是回到入口，绿色传送点后一直向上，在办公室内遭遇了蒙面二人组。他们在找寻一个十分高大的老伯，而这个老伯也是燃烧团的目标。

出来后下面左边的门内是宿舍，对话后可获得12号技能机，调查床则可以休息。战胜三个队员后踏上箭头被传送到右边，进入右上门内，这里遭遇了燃烧团的干部，要进行二连战。胜利后从她们口中得知发电厂的能源是用来启动最终兵器的，不过同时还需要精灵的力量，吸收力量的地点就是10号路的石头列阵。这些石头原本是精灵的墓碑，3000年前的战争中，最终兵器夺取了大量精灵的生命。燃烧团为了成就自己的目的，只能牺牲这些已故的精灵了。接着辗转前进进入右边门内，战胜干部后获得了电梯钥匙。进入电梯来到地下二楼，在这里遇到的是高大的老伯和红发，老伯见到主角后为主角讲了一个故事。

很久很久以前，有个男人和精灵幸福地生活在一起。但是战争发生了，男人心爱的精灵也被战争所利用。数年后，男人面前出现装着精灵尸体的棺箱……男人十分伤心，于是制造了能够赋予生命的装置，将心爱的精灵重生了。但是这股强大悲伤却化为了愤怒，他不能容忍这个夺走他心爱精灵的世界，于是制作了最终兵器。男人让这个世界几乎毁灭，让自己变成了破坏神结束了战争。但是精灵在得知让自己复活的代价是牺牲了大量的生命后，离开了男人。

说完后老伯告诉吕山德，现在回头还来得及，不然一切毁灭后，尝到的将是充满后悔的无尽痛苦。而吕山德则不以为然，告诉主角这个老伯名为AZ，和3000年前的国王名字相同。跟着吕山德乘电梯来到地下三层，这里就是最终兵器的控制装置所在地。吕山德说要看看主角的可能性就离开了，战胜工程师后他告诉主角背后就是控制按钮，但是一红一蓝得自己选择。不过随便按哪个最后都会用遥控来启动最终兵器，在石头阵那里出现了能消灭一切的毒花。

石苔镇 セキタイタウン GEOSENGE TOWN

回到10号道路上方的石苔镇，这里中间有巨大的水晶花，同时各个房间处也被燃烧团的人所占领了。从左上杀入燃烧团的秘密基地，门前遇到了塞蕾娜来帮忙。内部最终兵器正在进行最终的充能，而燃烧团的人和主角们进行对决。胜利后便是去内部见一见最终兵器的核心了。

经历了多场2对2的战斗后，在莎娜的帮助下解开了最后的机械锁。在内部终于见到了充能中的最终兵器，不过还是有不少燃烧团的团员阻挡在主角面前。此时同伴赶到并吸引走了一部分成员，经过一番苦战后剩下的团员去喊增援了。此时装置充能完毕，从中出现的了X神兽泽尼亚斯（《Y》版是神兽伊维塔尔）。

战斗中要将神兽捕获，如果打赢的话



会让玩家再次挑战。收得了神兽后吕山德又出现了，这次他身上多了许多奇怪的装置，原来他利用机械的力量获得了MEGA进化的能力。同时他也企图通过武力来从主角手中将神兽夺回去，继续实施他的计划。对方的实力并不算太强，不过最后的暴鲤龙会进行MEGA进化，需要注意对方的地震和水系攻击。虽然战斗相比以往稍有难度，但是吕山德对理想的偏执注定了他的失败。失败的他释放了水晶花的能量，花朵枯萎后只剩下了一个深坑。

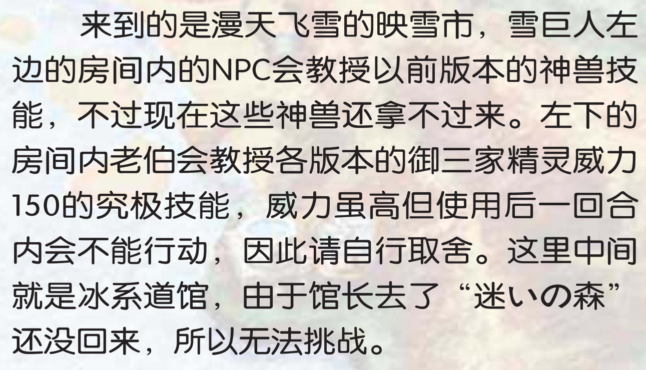
脱出的主角和小伙伴们汇合了，原来在假面英雄的帮助下其他人也平安无事。而假面英雄也十分感谢主角在这次行动中的努力，免除了世界毁灭的危机，主角可以继续进行图鉴的收集之旅了。回到百谷市，途中会收到博士的联络，让主角去下个城镇和他汇合。从右下关卡进入18号道路，这里右边有一个“終の洞窟”，里面能获得30号技能机，但是最内部暂时还无法进入。铁路下面的洞穴进入后还可以拿到31号技能机。

连理镇 レンリタウン COURIWAY TOWN

进镇子后，右边台阶的车站NPC会给主角89号技能机。过桥时遇到了博士，看到主角成长得如此出色，博士也忍不住和主角战上了一局。右下高处的旅馆内可以得到55号技能机。用探宝器在右边被水环绕的绿地上可以获得绮丽鳞片（きれいなウロコ），是进化美丽龙的关键道具。

接着来到19号道路，这里下方的沼泽和上层的花丛都有不少训练师可以让玩家提升实力。在吊桥上，莎娜叫住了主角，并开始对决。胜利后提埃诺和托罗巴也赶到了，他们也提议要和主角进行战斗。真正的对决真让人热血沸腾，众人虽然都败给了主角，但是这段旅途中众人的成长也是显而易见的。接着众人发现塞蕾娜不在，原来她正在MEGA进化老伯那里进行修炼。最后莎娜许愿大家要成为永远的朋友，并预祝主角接下来的馆长战顺利。主角也获得05号秘传机攀瀑，精灵学习后就可以登上瀑布了。

映雪市 エイセツシティ SNOWBELLE CITY



来到的是漫天飞雪的映雪市，雪巨人左边的房间内的NPC会教授以前版本的神兽技能，不过现在这些神兽还拿不过来。左下的房间内老伯会教授各版本的御三家精灵威力150的究极技能，威力虽高但使用后一回合内会不能行动，因此请自行取舍。这里中间就是冰系道馆，由于馆长去了“迷いの森”还没回来，所以无法挑战。

向下进入迷いの森，按照下、左、上、左下、下、左下的路线前进就可以来到口袋妖怪村（ポケモンの村），馆长沃尔夫（ウルップ）正和精灵们亲密地交流。得知主角要来进行挑战后就回到了道馆，在这里利用探宝机可以获得不少道具。回到森林后按照右、左、下、左的路线前进，可以得到53号技能机。接着便是回去进行冰道馆的挑战了，战胜NPC后踩动按钮，让相应的地板转动，直至能够从正中间前进。最后和冰系馆长对决。沃尔夫的阵容为：Lv.56雪巨人（ユキノオー/Abomasnow）、Lv.55弗里基奥（フリージオ/Cryogonal）和Lv.59冰船兽（クレベース/Avalugg）。

胜利后获得了最后的冰山徽章和13号技能机，此外馆长在门口让主角去挑战精灵联盟。由于可以使用攀瀑了，可以去口袋妖怪瀑布上拿取29号技能机精神干扰，这可是强力的超能系技能。而连理镇右边的瀑布上面还有80号技能机。



精灵联盟 ポケモンリーグ POKÉMON LEAGUE

终于可以向最后的联盟发起挑战了，进入拥有怪力、冲浪等地图能力的精灵准备好。从21号道路前进，途中利用好秘传技能可以获得22号技能机。一路征战后就抵达了精灵联盟。在这里要面对四天王的挑战。天王战斗场地十分华丽，而和四天王的战斗难度也非以前经历过的战斗可以比拟，不过主角在之前冒险中积累的经验和精灵们的实力都不是假的。

火天王・帕基拉

パキラ/MALVA

阵容为Lv.63 火焰狮（カエンジシ/Pyroar）、Lv.63 火矢鹰（ファイアロー/Talonflame）、Lv.63 火炭龟（コータス/Torkoal）、Lv.63吊灯鬼（シャンデラ/Chandelure）。没有什么太特别的，一路用水系大招淹过去即可。



钢天王・钢匹

ガンピ/WIKSTROM

这位中世纪骑士风范十足的天王大叔的阵容如下：Lv.63 仙灵钥匙（クレッフィ/Klefki）、Lv.63 大磁鼻（ダイノーズ/Probopass）、Lv.65 剑盾魂（ギルガルド/Aegislash）和Lv.63 铁甲螳螂（ハッサム/Scizor）。要注意的是其中剑盾魂的拔剑与持盾状态的切换，同时队伍中的仙属性精灵要注意这些精灵的钢系攻击。



水天王・茨米

ズミ/SIEBOLD

水天王的登场极其华丽，而其阵容为Lv.63 重炮虾（ブロスター/Clawitzer）、Lv.63 暴鲤龙（ギャラドス/Gyarados）、Lv.65 藤壶勇士（ガメノデス/Barbaracle）、Lv.63 宝石海星（スターミー/Starmie），其中重炮虾的攻击威力相当高，而暴鲤龙则喜欢龙舞强化后攻击。



龙天王・嘉斯纳

ドラセナ/DRASNA

天王里的大妈级人物，其精灵皆为龙系：阵容：Lv.63 藻海龙（ドラミドロ/Dragalge）、Lv.65 音波飞龙（オンバーン/Noivern）、Lv.63 棘飞龙（クリムガン/Druddigon）和Lv.63 云翅龙（チルタリス/Altaria）。虽说看起来是给仙属性练刀子用，但也不要小瞧这些龙系精灵的其他属性攻击。



冠军・卡奈

胜利后从中间来到光之间，这里等着主角的是联盟的冠军卡奈。对方使用的精灵为：Lv.64 摔角翼人（ルチャブル/Hawlucha）、Lv.65 暴龙王（ガチゴラス/Tyrantrum）、Lv.65 软体龙（ヌメルゴン/Goodra）、Lv.65 极光龙（アマルルガ/Aurorus）、Lv.65 度魂南瓜（パンプジン/Gourgeist）和Lv.68 莎娜多（サーナイト/Gardevoir），最后的莎娜多会进行MEGA进化，针对对方超能和仙的特性来进行攻击吧。战斗胜利后，卡奈恭喜主角成为了新的冠军。并将主角带到了冠军记录碑面前，这里将一起奋战精灵的身姿记录在了这里。



千年之王的挑战

为了表彰主角和同伴们在对抗燃烧团内的功绩，大家集合到了米亚雷市举行欢庆活动，博士作为代表给了主角卡洛斯的徽章。在一片欢庆声中AZ——三千年前的君王、首个发现MEGA进化的人登场了，要求与主角对决。他的精灵为全国图鉴编号为No.324火炭龟、No.523辛波拉和No.623鬼重甲，等级全是60，相比冠军战这场战斗十分轻松。胜利后AZ也放开了心结，此时天空一阵闪光，AZ心爱的精灵回来了……

※和AZ的战斗是在通关时强制进行的，难度并不高，一般来说以通关队伍前去挑战他的失败概率并不高。至于网上流传的“被AZ打败后会读取记录继续和他打陷入死循环”的都市传说本就是谣传。

通关后要素汇总

强力精灵获得

另一个御三家

通关后出门，莎娜会要求和主角交换精灵。她给的是当初自己所选择的另外一个御三家精灵。

携带莎娜多MEGA石的拉露丝

在米亚雷市的马戏团咖啡厅（カフェ・ソレイユ）内可以和冠军卡奈交换精灵。对方给的是携带MEGA进化道具的拉露丝。性格和特定等都是固定的，所以要刷极品还是得靠自己捕捉。

关东三神鸟

首先要说的是每个存档只能捕捉到三神鸟中的一只，而具体哪一只和玩家最初选择的御三家有关。通关后在草丛内遇敌会一定概率遇到神鸟，触发战斗后对方会直接逃跑。然后玩家就可以在图鉴内查看神鸟的所在地了，此时如果离得近的话可以去追，不然就推荐一直在一个城镇用飞



天，直到神鸟出现在附近区域。虽然它依旧会逃跑，但是反复此操作，在遇到11次后神鸟就会回到海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）去休息，进入后就可以战斗并捕捉了。

超梦

口袋妖怪村内那个原本被道路挡住的无名洞穴（ななしの洞窟）可以进入了，进入后利用乘浪可以抵达最深处。在这里遇到的是超梦，对话后进行战斗（记得先存档）。战斗中捕获成功的话会获得版本相应的超梦MEGA石。切记不要直接干掉超梦，否则无法获得该MEGA进化道具。

基加迪（ジガルデ/Zygarde）

18号道路右边终の洞窟原本最内部被挡住的地点也可以进去了，内部是新的神兽基加迪。对话后触发战斗，可捕获。



二周目追加剧情

米亚雷市 ミアレシティ LUMIOSE CITY

通关后按照妈妈的指示，主角来到米亚雷市的米亚雷火车站（ミアレステ–ション）和博士碰头。先来到博士研究所，和研究员对话可以得到重要道具追踪器（ポケトレ）。接着来到车站，进门后被两名前辈拦住，他们将主角的精灵图鉴进行了升级，可以查看全国图鉴了。和博士对话，他将前往黄楠市（キナンシティ）的车票给了主角，那里有着许多实力强劲的训练师。调查旁边的检票装置就可乘坐地铁。

黄楠市 キナンシティ KILOUDE CITY

下车便来到了黄楠市，黄楠市无法通过飞行和步行等方式到达，只能乘火车。出站后门口的老伯会给主角名为对战摄录机（バトルレコ–ダ–）的道具，该道具会记录玩家的各项战斗记录。民家内对话可获得91和58号技能机。精灵中心有个NPC会查看精灵的个体值，满个体的话他会报出来。城镇中心是战斗小屋，内部会限制等级让玩家进行多种战斗类型的挑战。胜利一场后在右边最高处会见到塞蕾娜，免不了的又是对决。这次她所携带的精灵补全到了6只，同时最后的灾兽也学会了MEGA进化。胜利后获得了灾兽的MEGA进化道具。以后每天都可以来对战一次，塞蕾娜还告诉主角博士在百谷市等主角。

另外这里还有个比较重要的设施——最右上的FC狩猎场，可以去玩家添加的FC好友的农场内去狩猎。每个玩家的狩猎场能捕捉到的精灵是固定的，上手只有两种。当对方也有口袋妖怪游戏并通关后，就可以在狩猎场中捕捉到第三种精灵，同时狩猎场内的还能捕捉到这三种精灵的梦特性。另外，这里遇到闪光精灵的几率也比较高。



百谷市

ヒャッコクシティ ANISTAR CITY

继续剧情，来到百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）的巨大水晶时钟下面见到了博士，这里博士告诉主角MEGA进化石可能是在远古战争时融入了神兽力量的石头，在注入对精灵的思念后就拥有让其进行MEGA进化的能力了。之后博士让主角触摸时钟，主角获得了感应MEGA进化石的能力，以后就可以收集各地散落的MEGA进化石了。具体的石头收集见后文，因为下面还有百变刑事的剧情留着大家去完成。

百变刑事

第一话 名为汉萨姆的男人

注：本系列剧情都在米亚雷市（ミアレシティ）发生，由于这里地形非常复杂，找不到的地方建议都按照地名乘出租车到达。

再次来到米亚雷市，接到通信，让主角去口红广场（ル–ジュ广场）的汉萨姆豪宅（ハンサムハウス），进入后再次遇到之前在四代、五代都有登场的侦探汉萨姆，他找主角帮忙是因为这个大城镇有很多人遭遇麻烦，而遇到麻烦的人都来这个侦探事务所寻求帮助了。所以希望主角这个冠军能够帮忙。

答应帮忙后，对方要通过训练来提升主角侦探方面的能力，内容就是找到隐藏在城镇内的5张汉萨姆票券（ハンサムチケット），具体提示在背后桌子上，调查相应地点的闪光点就可获得了。五张票券的地址如下：

1.靠近玫瑰广场（ロ–ズ广场）的精灵中心的更衣室地上。

2.中心的精灵道馆。

3.药店“汉方药局”内。

4.大饭店（グランドホテル）一楼最右边，可以打的到顶点咖啡（カフェ・アルティメット），对面就是，



5.在米亚雷美术馆（ミアレ美术馆）一楼右边，就在上个旅馆的旁边。

获得所有的票券后后回到汉萨姆豪宅，主角便也正式成为了侦探的一员。

第二话 生活在暗巷的生物

接到联络后再次来到汉萨姆豪宅（ハンサムハウス），这次的委托是妈妈联合会的，她们的孩子最近总是聚集在暗巷，由于她们要将孩子们培养成精英训练师，所以不能让孩子们学坏，拜托主角去查看个究竟。再次和侦探对话后，正式接受委托。

然后出门打车到多福特餐厅（レストラン・ド・フツ–），旁边有小宠物睡觉的地方内部就是暗巷，进入后战胜了大量小朋友才得以进到最内部。此时侦探也赶来了，两人在内部看到了精灵和两个小女孩。原来小女孩是孤儿并生活在这里，



她们十分贫穷连精灵球都买不起。不过善良的小朋友们为了和她们两个玩就放弃了外面的广场而到这个暗巷中来。汉萨姆见状建议她们俩来事务所打工，小女孩答应了。不过在靠近精灵的时候精灵却逃走了，而找寻精灵这个工作就交给主角了。

离开暗巷后接到联络，汉萨姆从小朋友那里得到了线索，超能猫只在暗巷内活动。分别在康克多尔咖啡厅（カフェ・カンコド–ル，右边暗巷），薄饼屋（ガレッ

卜屋，斜对面暗巷）和米亚雷火车站（ミアレステ–ション，对面暗巷）内找到小猫并选择选项（ほほえむ、歌う、踊る）提升和超能猫的好感度后，就可以将它们带回来了。在事务所内，知道了其中一个少女的名字叫玛奇艾露，这下事务所的同伴又增加了。不过最后，似乎汉萨姆对真正的任务没有完成而有些忧虑。

第三话 侦探、游客和不良团体

接到呼叫后再次来到事务所，一开始汉萨姆找主角谈论小女孩住处的问题。这时进来个外国大妈，说自己的精灵在车站被偷走了，虽然她又渴又饿班机也马上起飞了，但是绝不能留下心爱的精灵而自己走，所以就来事务所寻求帮助了。侦探一听立马决定替客户去买吃的，委托则交给主角……

大妈十分生气，以为侦探根本听不懂自己在说什么。这时玛奇艾露回来了，正遇到大妈在斥责侦探，于是用英语让她闭嘴。听到有人能听懂自己说的话，大妈连忙道歉并将事情原委告诉了大家。玛奇艾露控制超能猫用超能力让主角也能感受到对方话语的意思。原来大妈装有精灵球的包在车站前被偷走了，而玛奇艾露告知这可能是这里的不良团体所为。此时汉萨姆回来了，由于大妈之前说过侦探的坏话，所以玛奇艾露让汉萨姆不要管这个事情。不过汉萨姆的信条是当有人和精灵遇到困难时义不容辞帮忙，说完汉萨姆赶去了车站。

玛奇艾露接着说不良团体并不好对付，于是主角也赶过去了。在米亚雷车站，汉萨姆正和不良团体对峙。对方提出进行精灵对决，获胜的话才将偷盗的东西归还。不过汉萨姆没带精灵球，所以主角只能代打上场了。胜利后玛奇艾露赶了过来，此时通过对话得知：玛奇艾露原本是



他们中的一员，它们很希望玛奇艾露继续当自己的同伴。汉萨姆则说，偷别人精灵是最恶劣的事，不过如果对方保证不继续作坏事的话，希望随时来事务所找玛奇艾露继续作朋友。

回到事务所，汉萨姆对玛奇艾露是不良少年的出身很是吃惊。原来玛奇艾露只是打架赢了他们就被推选为老大了，但自己从来没承认过。此时不良少年们也进来说大家放弃了做无聊的不良少年，开始打工了……这个时候响起了悲伤的音乐，玛奇艾露问侦探大叔虽然自己在这里打工，但是侦探事务所完全没有人来，这样下去撑得住吗？汉萨姆表示自己是土豪所以不用担心，但妹子还是决定去打工了……

第四话 向不可饶恕之事宣战

来到事务所，侦探表示最近玛奇艾露的样子很奇怪，今天也没留下来值班，昨天回来时的样子还非常奇怪。此时收到广播，美术馆昨晚被人侵入，壁画被损坏。由于犯人还没捉到，所以汉萨姆让主角现行去调查一番。

事务所往右，切换地图后对面右边



的白色建筑物就是美术馆，来到三楼，在涂鸦严重的画像前见到了馆长，他对这种犯罪行为进行了严重的斥责。对话完毕后出门，又接收到了广播，在城镇各处都发生了精灵球抢夺事件，在精灵对战之后下手。由于犯罪在暗巷中进行所以无法确认犯人的样子。接着汉萨姆会让主角回到事务所。

原来汉萨姆听到了新闻想出了一个战术，那就是让主角去担当诱饵，自己则躲藏在一边等胜负分出时抓住出手的犯人。乘的士来到薄饼屋（ガレット屋），在对面的暗巷遇到了犯人，胜利后在汉萨姆的

帮助下将犯人击退。接着来到康克多尔咖啡厅（カフェ・カンコドール）再战胜一次犯人后来到米亚雷火车站的暗巷，不过这次已经有人被抢了。最后的目的地是多福特餐厅（レストラン・ド・フツー），进入精灵背后的暗巷，这次战胜犯人后对方似乎要动真格了，此时玛奇艾露的超能猫赶到并亲切地围着犯人打转，而犯人好像认出了小猫，但最后还是动手了，千钧一发之际汉萨姆挡下了攻击并认出了战斗服下是玛奇艾露，犯人痛苦地挣扎一番后离开了。将汉萨姆送回事务所后他让主角先回去休息。

主角走后汉萨姆告诉超能毛自己本应该进行隐秘行动的，但这次的受伤比较严重，而那个假面服就是自己来这里的真正目的，看来只能启用非常手段了。

第五话 炎之女和事件的真相

这次接到的是玛奇艾露的联络，她追问汉萨姆在哪里，得知在医院后却说着时间来不及了赶忙走掉了。这时有进来一个老伯，说要测试下主角的实力后开战了。胜利后对方告知自己曾是燃烧团的干部，这次是按照主人的要求测试下主角，之后要带主角去主人处接受委托。

前往超现实利修大饭店（グランドホテル・シュールリッシュ），在5层左边的房间遇到了联盟的火天王帕基拉，战斗胜利后对方告诉主角那个特殊战斗服内部就是玛奇艾露，而这个服装的开发者则是燃烧团的科学家。帕基拉的委托就是干掉那个科学家，守护燃烧团的尊严并挽救那名少女。根据要求来到红色咖啡店（フラダリカフェ），跟着帕基拉进入了内部的秘密基地。输入隐藏密码后可以来到隐藏电梯，而帕基拉则叫主角转告汉萨姆，他们之间的约定完成了。按照之前的线路，战胜研究员后来到了内部，再战胜不良少年后，他告诉主角是玛奇艾露向老板介绍在这里打工。在房间内调查所有的书架（四个格子都调查一下），上面记录了强化服和玛奇艾露在这次事件中的详细情况。之后和少年对话后铃声响了，少年下班了……



接着柯塞罗希克博士进来了，看到主角后叫出了玛奇艾露来和主角进行战斗。战胜三次后汉萨姆也赶来了，再次胜利一次后玛奇艾露陷入了痛苦中，博士见状将开关关掉——原来玛奇艾露是在这里打工，而在战斗服中的时间都在睡觉。于是汉萨姆将玛奇艾露支开，单独和博士谈话。博士承认自己是一切的元凶，玛奇艾露是个好女孩，一切与她无关。知道这点后汉萨姆说身为国际警察在这里的任务已经完成了。不过他希望不要告诉玛奇艾露真相，因为她十分仰慕博士。让柯塞罗希克被带去警察局前，和玛奇艾露度过最后的幸福一天。

第六话 再见了，汉萨姆

回到事务所后，超能猫带着汉萨姆留给大家的信进来了。信内他告诉大家自己是国际警察，身体安然无恙，入院只是不想让大家卷入危险的伪装而已。不过事件既然解决，所以他也将离开了。最后他将汉萨姆这个名号赠与了主角……而事务所则买下来交由玛奇艾露打理。得知一切的玛奇艾露为了向汉萨姆告别追了出去……

追去后遇到了不良少年，他告诉主角汉萨姆去了美术馆。来到三楼发现画已经修复完毕，同时和馆长对话他也得知了犯人被逮捕的消息。出门后收到影像信息，



说柯塞罗希克博士和侦探在红色咖啡店（フラダリカフェ），进入后博士正在和侦探谈话，说精灵球已经物归原主，同时也联络了玛奇艾露赶来这里。

玛奇艾露也赶来了，她想和汉萨姆一起走，但汉萨姆是国际刑警要往来于世界各地。所以希望玛奇艾露代替他维护这个城市的和平，毕竟她生于此长于此，比任何人都要熟悉这里。此外博士也将去除了控制装置的战斗服和精灵都交给了玛奇艾露。能够遇到两个好人是幸运的，在事务所，玛奇艾露决心和超能毛一起担任守护城市和平的使命。而二周目的侦探剧情，也就到此结束了，以后去事务所可以和玛奇艾露对战。

资料篇

第六代精灵入手指南

本作全新登场了69种新的第六世代独有精灵，全国图鉴编号为650～718。这里就为大家列举一下这些精灵在游戏中的捕捉方法。

全国图鉴编号	译名	日文名	英文名	收得方法
650	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	最初的御三家小伙伴，三选一
651	栗甲鼠	バリボーグ	Quilladin	针栗鼠16级进化
652	重铠鼠	ブリガロン	Chesnaught	栗甲鼠36级进化
653	火耳狐	フォッコ	Fennekin	最初的御三家小伙伴，三选一
654	魔尾狐	テールナー	Braixen	火耳狐16级进化
655	魔法狐	マフォクシー	Delphox	魔尾狐36级进化
656	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	最初的御三家小伙伴，三选一
657	兵长蛙	ゲコガシラ	Frogadier	泡泡蛙16级进化
658	上忍蛙	ゲッコウガ	Greninja	兵长蛙36级进化
659	挖地兔	ホルビー	Bunnelby	2、3、5、22号道路
660	掘岩兔	ホルード	Diggersby	挖地兔20级进化。/22号道路
661	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	2、3号道路
662	火炎鸟	ヒノヤコマ	Fletchinder	稚声鸟17级进化
663	火矢鹰	ファイアロー	Talonflame	火炎鸟35级进化
664	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	2号道路、ハクダンの森
665	刺粉蛹	コフーライ	Spewpa	吹粉虫9级进化
666	绚丽蝶	ビビヨン	Vivillon	刺粉蛹12级进化
667	小火狮	シシコ	Litleo	22号道路
668	火焰狮	カエンジシ	Pyroar	小火狮22级进化
669	花贝贝	フラベベ	Flabébé	4、7号道路
670	花仙子	フラエッテ	Floette	花贝贝19级进化
671	花仙后	フラージェス	Florges	花仙子使用道具ひかりのいし进化。
672	骑乘羊	メェークル	Skiddo	5号道路
673	进击羊	ゴーゴート	Gogoat	骑乘羊32级进化
674	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	5号道路
675	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	顽皮熊猫等级达到32级以上，队伍内有恶属性精灵时进化。
676	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	5号道路
677	超能猫	ニャスパー	Espurr	6号道路
678	神秘猫	ニャオニクス	Meowstic	超能猫25级进化
679	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	6号道路
680	双剑魂	ニダンギル	Doublade	一剑魂35级进化

口袋妖怪 X・Y

全国图鉴编号	译名	日文名	英文名	收得方法
681	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	双剑魂使用道具やみのいし进化
682	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	7号道路（Y版限定）
683	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	芳香鸟携带道具においぶくろ后进行通信交换
684	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	7号道路（X版限定）
685	舔舔奶糕	ペロリーム	Slurpuff	舔舔糖携带道具ホイップポップ后进行通信交换
686	魔乌贼	マーイーカ	Inkay	アズール湾、8号道路
687	暴君乌贼	カラマネロ	Malamar	魔乌贼等级提升到30级或以上时，提升等级时将3DS本体倒转过来就会进化
688	双生藤壶	カメテテ	Binacle	在8、12号道路和ショウヨウシティ/Cyllage City的沙滩上用碎岩打碎岩石时会随机遭遇
689	藤壶勇士	カメノデス	Barbaracle	双生藤壶39级进化
690	藻海马	クズモー	Skrelp	在8号道路、コウジンタウン/Ambrette Town、ショウヨウシティ/Cyllage City的海边钓鱼后获得（Y版限定）
691	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	藻海马48级进化
692	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	在8号道路、コウジンタウン/Ambrette Town、ショウヨウシティ/Cyllage City的海边钓鱼后获得（X版限定）
693	重炮虾	ブロスター	Clawitzer	水枪虾37级进化
694	发电蜥	エリキテル	Helioptile	9号道路
695	电蜥龙	エレザード	Heliolisk	发电蜥使用道具たいようのいし进化
696	小暴龙	チゴラス	Tyrunt	剧情中选择アゴのカセキ后，去化石研究所复原
697	暴龙王	ガチゴラス	Tyrantrum	小暴龙等级提升到39级或以上时，在白天会进化
698	冻土龙	アマルス	Amaura	剧情中选择ヒレのカセキ后，去化石研究所复原
699	极光龙	アマルルガ	Aurorus	冻土龙等级提升到39级或以上时，在白天会进化
700	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	使用下屏的ポケパルレ小游戏将伊布的好感度提升到2以上，同时学会仙属性技能（正常升级就会学会）会进化
701	摔角鹰	ルチャブル	Hawlucha	10号道路
702	天线鼠	デデンネ	Dedenne	11号道路
703	仙钻石	メルシー	Carbink	映し身の洞窟/Reflection Cave
704	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	14号道路
705	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	粘滑龙40级进化。
706	软滑龙	ヌメルゴン	Goodra	蜗滑龙等级提升到50或以上时，在下雨场景会进化。
707	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	15号道路、16号道路、荒れ果てホテル
708	树根鬼	ボクレー	Phantump	16号道路
709	亡灵树	オーロット	Trevenant	鬼残根通信交换
710	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	16号道路
711	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	小鬼南瓜通信交换。
712	冰笋兽	カチコール	Bergmite	フロストケイブ/Frost Cavern
713	冰船兽	クレベース	Avalugg	冰笋兽37级进化。
714	音波蝠	オンバット	Noibat	輝きのどうくつ/Glittering Cave、チャンピオンロード/Victory Road
715	音波飞龙	オンバーン	Noivern	音波蝠48级进化
716	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	剧情必定捕捉（X版限定）
717	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	剧情必定捕捉（Y版限定）
718	基加迪	ジガルデ	Zygarde	终の洞窟最深部

技能机一览

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
1	磨爪	つめとぎ	Hone Claws	5号道路
2	龙爪	ドラゴンクロー	Dragon Claw	チャンピオンロード/Victory Road，需要攀瀑
3	精神冲击	サイコショック	Psyshock	チャンピオンロード/Victory Road
4	冥想	めいそう	Calm Mind	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵道馆
5	吼叫	ほえる	Roar	バトルハウス/Battle Maison Prize用24BP交换
6	剧毒	どくどく	Toxic	14号道路的NPC
7	冰雹	あられ	Hail	シャラシティ/Shalour City的商店购买
8	巨大化	ビルドアップ	Bulk Up	エイセツシティ/Snowbelle City的民家
9	毒液冲击	ベノムショック	Venoshock	6号道路，从城堡上方回来的草地
10	觉醒力量	めざめるパワー	Hidden Power	ヒャッコクシティ/Anistar City 民家
11	放晴	にほんばれ	Sunny Day	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
12	挑拨	ちょうはつ	Taunt	フラダリラボ/Lysandre Labs的休息室
13	冷冻光线	れいとうビ–ム	Ice Beam	エイセツシティ/Snowbelle City的精灵道馆
14	暴风雪	ふぶき	Blizzard	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
15	破坏光线	はかいこうせん	Hyper Beam	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
16	光之壁	ひかりのかべ	Light Screen	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
17	保护	まもる	Protect	パルファム城/Parfum Palace
18	求雨	あまごい	Rain Dance	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
19	羽休	はねやすめ	Roost	8号道路，需要冲浪
20	神秘守护	しんぴのまもり	Safeguard	シャラシティ/Shalour City的商店购买
21	撒气	やつあたり	Frustration	地つなぎの洞穴/Connecting Cave
22	太阳光线	ソ–ラ–ビ–ム	Solar Beam	21号道路，需要冲浪、怪力和居合斩
23	击落	うちおとす	Smack Down	バトルハウス/Battle Maison Prize用32bp交换
24	十万伏特	10まんボルト	Thunderbolt	ミアレシティ/Lumiose City的精灵道馆
25	闪电	かみなり	Thunder	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
26	地震	じしん	Earthquake	22号道路，需要攀瀑
27	报恩	おんがえし	Return	ミアレシティ/Lumiose City的关卡，靠近4号道路
28	挖洞	あなをほる	Dig	シャラシティ/Shalour City的商店购买
29	精神干扰	サイコキネシス	Psychic	ポケモンの村/Pokemon Vilage，需要攀瀑
30	影子球	シャド–ボ–ル	Shadow Ball	终の洞窟/Terminus Cave 最深部，2F左边入口进入，需要碎岩
31	瓦割	かわらわり	Brick Break	终の洞窟/Terminus Cave，2F右边入口进入
32	影分身	かげぶんしん	Double Team	ヒャッコクシティ/Anistar City的口袋妖怪中心，在早上11点前进入和女性NPC对话
33	反射盾	リフレクタ–	Reflect	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
34	淤泥波动	ヘドロウエ–ブ	Sludge Wave	バトルハウス/Battle Maison Prize用32BP交换
35	火焰放射	かえんほうしゃ	Flamethrower	ヒャッコクシティ/Anistar City的口袋妖怪中心，在早上11点前进入和女性NPC对话
36	淤泥爆弹	ヘドロばくだん	Sludge Bomb	19号道路，需要冲浪
37	沙尘暴	すなあらし	Sandstorm	シャラシティ/Shalour City的商店购买
38	大字火	だいもんじ	Fire Blast	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
39	岩石封印	がんせきふうじ	Rock Tomb	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆
40	燕返	つばめがえし	Aerial Ace	地つなぎの洞穴/Connecting Cave 1F，需要怪力
41	寻衅	いちゃもん	Torment	クノエシティ/Laverre City，入口的npc
42	空元气	からげんき	Facade	フウジョタウン/Dendemille Town 民家
43	硝基冲锋	ニトロチャ–ジ	Nitro Charge	カロス　电所，赶走燃烧团后从工作人员那里获得
44	睡眠	ねむる	Rest	ショウヨウシティ/Cyllage City的旅馆
45	魅惑	メロメロ	Attract	12号道路 メエ–クル牧场民家的女NPC处
46	偷盗	どろぼう	Thief	コボクタウン/Camphrier Town民家
47	扫堂腿	ロ–キック	Low Sweep	マスタ–タワ–入口处
48	轮唱	りんしょう	Round	バトルハウス/Battle Maison Prize用16BP交换
49	回声	エコ–ボイス	Echoed Voice	ミアレシティ/Lumiose City グランドホテル5F
50	燃烧殆尽	オ–バ–ヒ–ト	Overheat	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
51	钢之翼	はがねのつばさ	Steel Wing	バトルハウス/Battle Maison Prize用32BP交换
52	气合弹	きあいだま	Focus Blast	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
53	能量球	エナジ–ボ–ル	Energy Ball	迷いの森，需要居合斩
54	刀背打	みねうち	False Swipe	ミアレシティ/Lumiose City ポケモン研究所3F
55	沸水	ねっとう	Scald	レンリタウン/Couriway Town的旅馆
56	投掷	なげつける	Fling	荒れ果てホテル，从16号道路进入
57	充能光线	チャ–ジビ–ム	Charge Beam	13号道路，需要碎岩
58	自由下落	フリ–フォ–ル	Sky Drop	キナンシティ/Kiloude City 民家
59	烧尽	やきつくす	Incinerate	バトルハウス/Battle Maison Prize用16BP交换
60	垫后	さきおくり	Quash	バトルハウス/Battle Maison Prize用24BP交换
61	鬼火	おにび	Will–o–Wisp	14号道路，需要居合斩
62	杂耍	アクロバット	Acrobatics	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
63	扣押	さしおさえ	Embargo	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
64	大爆炸	だいばくはつ	Explosion	バトルハウス/Battle Maison Prize用48BP交换
65	影子爪	シャド–クロ–	Shadow Claw	辉きのどうくつ/Glittering Cave
66	报复	しっぺがえし	Payback	セキタイタウン/Geosenge Town的口袋妖怪中心
67	报仇	かたきうち	Retaliate	バトルハウス/Battle Maison Prize用48BP交换
68	亿万冲击	ギガインパクト	Giga Impact	キナンシティ/Kiloude City的商店购买

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
69	岩石切割	ロックカット	Rock Polish	11号道路，需要居合斩
70	闪光	フラッシュ	Flash	映し身の洞窟/Reflection Cave B1F，剧情获得
71	岩石飞刃	スト–ンエッジ	Stone Edge	フロストケイブ/Frost Cavern，需要攀瀑
72	变压	ボルトチエンジ	Volt Switch	バトルハウス/Battle Maison Prize用48BP交换
73	电磁波	でんじは	Thunder Wave	10号道路，需要怪力
74	螺旋球	ジャイロボ–ル	Gyro Ball	映し身の洞窟/Reflection Cave深部，镜面墙旁边
75	剑舞	つるぎのまい	Swords Dance	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
76	虫之抵抗	むしのていこう	Struggle Bug	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
77	自我暗示	じこあんじ	Psych Up	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵中心，18点到19点之间和女性NPC对话
78	平整土地	じならし	Bulldoze	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
79	冰之吐息	こおりのいぶき	Frost Breath	フロストケイブ/Frost Cavern
80	岩崩	いわなだれ	Rock Slide	レンリタウン/Couriway Town，需要攀瀑
81	十字钳	シザ–クロス	X–Scissor	アズ–ル湾 西侧
82	龙尾	ドラゴンテ–ル	Dragon Tail	ミアレシティ/Lumiose City美术馆 1F的NPC
83	虫灾	まとわりつく	Infestation	ハクダンシティ的精灵道馆
84	毒突	どくづき	Poison Jab	シャラシティ/Shalour City的商店购买
85	食梦	ゆめくい	Dream Eater	バトルハウス/Battle Maison Prize用48BP交换
86	草绳结	くさむすび	Grass Knot	ヒヨウシティ的精灵道馆
87	虚张声势	いばる	Swagger	バトルハウス/Battle Maison Prize用24BP交换
88	梦话	ねごと	Sleep Talk	ショウヨウシティ/Cyllage City的旅馆
89	蜻蜓点水	とんぼがえり	Couriway Town	レンリタウン/Couriway Town的车站
90	替身	みがわり	Substitute	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵中心
91	光栅加农	ラスタ–カノン	Flash Cannon	キナンシティ/Kiloude City 民家
92	神秘空间	トリックル–ム	Trick Room	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
93	狂野电击	ワイルドボルト	Wild Charge	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
94	碎岩	いわくだき	Rock Smash	コウジンタウン/Ambrette Town
95	叫嚣	バ–クアウト	Snarl	荒れ果てホテル，要获得三种溜冰招式才能进入。（在中心镇的サウスサイドストリ–ト建筑物内、カフエ・アルティメット前和カフエ・スラロ–ム）
96	自然力量	しぜんのちから	Nature Power	コウジンタウン/Ambrette Town的旅馆内
97	恶之波动	あくのはどう	Dark Pulse	15号道路，用攀瀑上到16号道路的瀑布走过来
98	回升拳	グロウパンチ	Power–Up Punch	シャラシティ/Shalour City的精灵道馆
99	耀眼光芒	マジカルシャイン	Dazzling Gleam	クノエシティ/Laverre City的精灵道馆
100	密谈	ないしょばなし	Confide	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
秘传01	居合斩	いあいぎり	Cut	剧情获得
秘传02	飞空	そらをとぶ	Fly	剧情获得
秘传03	冲浪	なみのり	Surf	剧情获得
秘传04	怪力	かいりき	Strength	剧情获得
秘传05	攀瀑	たきのぼり	Waterfall	剧情获得

MEGA进化石获得一览

MEGA进化是本作的新内容之一，剧情中主角会习得MEGA进化能力。特定的精灵在携带了MEGA进化石后，能够在战斗中进行MEGA进化，大幅度提升某些能力，同时特性也会改变。当然对战中能力和特性的改变是否对对战有利还得具体情况具体分析，但外形都会变得十分酷炫。下面将所有游戏中能够获得的MEGA进化石给例举出来。《X・Y》两个版本中分别有几个限定的MEGA进化石，虽然获得地点一样但不同版本获得的不同。另外表格中的限时MEGA进化石头，需要在二周目剧情中mega手环强化后，在晚上20：00～21：00点间才能获得（可以调主机时间）。

MEGA进化精灵	日文名	英文名	MEGA进化石获得方法
妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买
水箭龟	カメックス	Blastoise	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买
喷火龙	リザ–ドン	Charizard	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买。（X版限定）
喷火龙	リザ–ドン	Charizard	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买。（Y版限定）
化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	化石研究所内的研究员处获得
卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	剧情内在大师塔顶获得
火鸡斗士	バシャ–モ	Blaziken	期间限定配信的小火鸡身上携带
电龙	デンリュウ	Ampharos	海神の穴下方浅滩的NPC大叔处获得
耿鬼	ゲンガ–	Gengar	和クノエシティ/Laverre City村内的女性NPC对话获得
雪巨人	ユキノオ–	Abomasnow	剧情中和フロストケイブ/Frost Cavern的雪巨人对话后获得
莎娜多	サ–ナイト	Gardevoir	通关后在ミアレシティ/Lumiose City的カフェ ソレイユ和冠军交换精灵，精灵身上会携带此MEGA进化石
灾兽	アブソル	Absol	在キナンシティ/Kiloude City和劲敌对战胜利后获得
超梦	ミュウツ–	Mewtwo	成功捕捉超梦后获得（X版限定）
超梦	ミュウツ–	Mewtwo	成功捕捉超梦后获得（Y版限定）

限定时MEGA进化石

MEGA进化精灵	日文名	英文名	MEGA进化石获得方法
大钳甲虫	カイロス	Pinsir	ハクダンの森，从メイスイタウン/Aquacorde Town进入后，从告示牌往上走，左上角的草丛。（X版限定）
大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	ハクダンの森，从メイスイタウン/Aquacorde Town进入后，从告示牌往上走，左上角的草丛。（Y版限定）
钢嘴娃娃	クチ–ト	Mawile	コボクタウン/Camphrier Town上方的ショボンヌ城左侧上2楼的地上
巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆，进入后攀登墙壁，下一个地点攀登右边的墙壁后就可以看到。（X版限定）
哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆，进入后攀登墙壁，下一个地点攀登右边的墙壁后就可以看到。（Y版限定）
袋龙	ガル–ラ	Kangaskhan	辉きの洞窟　第一个分支道路进入后的尽头
胡地	フ–ディン	Alakazam	映し身の洞窟/Reflection Cave地下2F
瑜珈战士	チャ–レム	Medicham	クノエシティ/Laverre City左上的井边
铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	フロストケイブ/Frost Cavern雪巨人身后
雷电兽	ライボルト	Manectric	16号道路，从右边城镇推开巨石进入后，下方有两个滑冰者绕圈的石头下方（X版限定）
地狱猎犬	ヘルガ–	Houndoom	16号道路，从右边城镇推开巨石进入后，下方有两个滑冰者绕圈的石头下方（Y版限定）
暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	レンリタウン/Couriway Town右边高处的瀑布下
诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	22号道路的“空ろの间”的最内部(需要冲浪、攀瀑）
叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	チャンピオンロ–ド/Victory Road，红衣治疗NPC左边（需要需要冲浪，碎岩）

O能量

O能量是本作的新增要素，能够提升战斗中怪的能力和各种有益的效果。玩家可以给自己使用，而O能量最大的用处是可以在联网时以更少的成本对好友使用，增加玩家之间的联系。O能量持续三分钟，每个O能量都有三个等级，使用低一级力量一定次数后就会出现高级的了。想刷等级的话就多多对朋友使用吧。



O能量名称	英文名	效果	获得地点
タマゴふかパワ–	Hatching Power	提升孵蛋速度	收集了所有的O能量后。提升魅力值到一定程度后去米亚雷市的カフエひとみしり，找到粉红西装的羁绊大叔就可。提升魅力值的最好方法是在米亚雷市的ガレット屋这个路边摊买吃的，下午有卖，30分钟不要停一直买。
やすうりパワ–	Bargain Power	能够降低精灵中心的商店的物品购买价钱	和米亚雷市的グランドホテル1楼的粉红西装大叔对话。
おこづかいパワ–	Prize Money Power	战斗后获得的金钱增加	和ショウヨウシティ/Cyllage City旅馆二楼的的粉红西装大叔对话。
けいけんちパワ–	Exp. Point Power	战斗后获得的经验值增加	和ヒャッコクシティ/Anistar City精灵中心的粉红西装大叔对话。
ほかくパワ–	Capture Power	增加精灵的捕获几率	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话。
そうぐうパワ–	Encounter Power	增加野生精灵的遭遇率	和クノエシティ/Laverre City精灵中心的粉红西装大叔对话。
おんみつパワ–	Stealth Power	减少野生精灵的遭遇率	和レンリタウン/Couriway Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话。
HPかいふくパワ–	HP Restoring Power	战斗时回复先头精灵的HP值。	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话。
PPかいふくパワ–	PP Restoring Power	战斗时回复先头精灵的PP值	和エイセツシティ/Snowbelle City精灵中心的粉红西装大叔对话。
なつきパワ–	Befriending Power	增加精灵的亲密度增加效率	和ヒヨクシティ/Coumarine City精灵中心的粉红西装大叔对话。
こうげきパワ–	Attack Power	战斗中增加先头精灵的物理攻击力	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话。
ぼうぎょパワ–	Defense Power	战斗中增加先头精灵的物理防御力	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔1对话。
とくこうパワ–	Sp. Attack Power	战斗中增加先头精灵的特殊攻击力	和コボクタウン/Camphrier Town旅馆二楼粉红西装大叔对话。
とくぼうパワ–	Sp. Defense Power	战斗中增加先头精灵的特殊防御力	和コウジンタウン/Ambrette Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话。
すばやさパワ–	Speed Power	战斗中增加先头精灵的速度	和セキタイタウン/Geosenge Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话。
きゅうしょパワ–	Critical Power	战斗时先头精灵的攻击能够更加容易打出爆击	和シャラシティ/Shalour City精灵中心的粉红西装大叔对话。
めいちゅうパワ–	Accuracy Power	战斗中增加先头精灵的命中率	和フウジョタウン/Dendemille Town精灵中心的粉红西装大叔对话。

玩后感

贴合3DS的本作在各方面都有了明显的提升，画面的提升带来的是各种漂亮的场景和建筑，攻关时到处逛逛也别有趣味。而系统和难度的改良让本作更贴近大众。收集、对战、育成等多元化的游戏方式也让各类玩家都能够找到自己喜欢的游戏内容。游戏还很好地将联网系统融入到了游戏中来，联网后利用下屏的菜单能很方便地和好友进行互动。虽然相比以前作品本作的新怪数量少了不少，但是多种超进化形态和全3D化的所有精灵已然让精灵内容方面大大充实，是一款找不出明显缺点的优秀作品。相信各类有心玩下去的玩家，自会体验到为何《口袋妖怪》的魅力会遍布全球。



PSP

S・RPG 丨 战略角色扮演		
超级机器人大战 扩展行动（第四章～第六章）		
スーパーロボット大战 Operation Extend		
NBGI	日版	2013 年 9 月 5 日
1 人	6480 日元	无对应周边
相关攻略：Vol.207/Vol.208/Vol.209		







原本是两个星期更新一次的《机战 OE》从第五章开始就改为了每星期更新一章，因此现在大家应该可以玩到本作的所有章节了。由于篇幅原因，本辑只登出第四章～第六章的内容，最后两章将在下一辑中补完。

关卡攻略

第四章

任务 1 レッシイ・マインド

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ダバ被击坠 2.我方母舰被击坠 3.レッシイ被击坠（我方增援登场后） 4.アム被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
・エルガイム与バッシュ（ギャブレー）战斗 ・ヌーベル・ディザード与バッシュ（ギャブレー）战斗 ・ディザード与バッシュ（ギャブレー）战斗
可获得部件
SPTの欠片、ジーン・プラの欠片、ジーン・プラの块、泛用素材、レアメタル含有物



开场我们要面对的是2对3，不过我方的エルガイム能力很高，加上“集中”后1挑3不在话下。全灭初期敌人后触发剧情，敌我增援登场。此时我方处于被半围攻状态，不过敌人杂兵机HP较低，包括我方母舰在内可以实现一枪一个，先手干掉4台敌机后结束回合。之后只要将バッシュ（ギャブレー）击坠后敌人就会自动撤退结束战斗。

任务 2 核贮藏库を制圧せよ

胜利条件
1.ミケル到达指定地点 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.クワトロ被击坠 2.ミケル被击坠

剧情特典
・ガンダムEz8初次和敌机战斗 ・百式初次和敌机战斗 ・Zガンダム初次和敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・エグザート初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块



本关我方固定出战机体为6架，其中包括加入时间不长的Zガンダム、百式以及宇宙战中无法出战的ガンダムEz8小队，和敌人等级差距太大的话建议先练级，否则命中率会让人很头疼。将初期敌人削减至4台后追加敌援军，达成胜利条件后再度追加两架敌机，并且ホバートラック无法移动，但可以进行修理和补给，全灭敌人后过关。

第 14 话

任务 1 ウォー・クラウド

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.ショウ被击坠 3.エグザート被击坠
剧情特典
・エグザート和オージエ战斗 ・エグザート和バッシュ（ヘッケラー）战斗 ・ダンバイン和オージエ战斗 ・ダンバイン和バッシュ（ヘッケラー）战斗 ・NT-1アレックス和オージエ战斗

可获得部件
强化パ–ツ获得率UP Lv1、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、泛用素材、焦げたバ–ニア、ジ–ン・プラの欠片、ジ–ン・プラの破片、ジ–ン・プラの块、レアメタル含有物、歪んだ装甲、硬质素材の欠片、特殊な合成物质、オ–トバランサ–



本关的敌人除了两架ACE机和一架母舰外，其余的全是扎堆的敌人，并且每个单位的HP都在10000以上，再加上对方的ACE机和母舰开场气力+20，打起来还是比较费劲的，可以派1～2架大型机体主要负责吸引火力。第一批敌增援会在敌机数量削减到一定程度后出现；第二批则会在击败敌方任一ACE机后出现，注意灭敌时机，不要被前后夹攻。解决掉两架ACE机且敌方母舰在场的情况下，每当敌方回合开始时都会出现少量援军，建议尽快击退母舰保证自身安全。



任务 2　アゲインスト

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.ダバ被击坠 3.レッシイ被击坠
剧情特典
・ディザ–ド 初次和敌机战斗 ・エルガイム初次和敌机战斗 ・タ–ナ初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、焦げたバ–ニア、硬质素材の欠片、ジ–ン・プラの欠片、ジ–ン・プラの破片、ENタンク、オ–トバランサ–、歪んだ装甲、泛用素材、精密フレ–ム素材、レアメタル含有物、マッスルシリンダ–

本关要面对的是大量扎堆的敌人，不过在离我方机体距离较远的情况下他们是不会主动进攻的，因此我们可以缓慢前进，将敌人逐个引诱过来坑杀。本关地图上会出现“指向性机雷”，进入其攻击范围后就会发生爆炸，对我方机体造成固定伤害，我们可以用ディザ–ド 来解除机雷（站在机雷的攻击范围里即可）。将初期敌人削减到一定程度后出现两次敌增援，这两批敌人都会主动进攻，记得提前摆好阵型利用援护防御减免伤害。

任务 3　プラネット・ボンバ–

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠スレンダ–スカラ
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.经过3回合 3.ダバ被击坠
剧情特典
・ファイナルダンク–ガ和バッシュ（ギャブレ–）战斗 ・强化型レイズナ–和バッシュ（ギャブレ–）战斗 ・VF–25Fメサイア F和バッシュ（ギャブレ–）战斗 ・エルガイム和バッシュ（ギャブレ–）战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、硬质素材の欠片、泛用素材、漏れたPR液、焦げたバ–ニア、ジ–ン・プラの欠片、ジ–ン・プラの破片、ジ–ン・プラの块、精密フレ–ム素材、レアメタル含有物、电波吸收素材、ENタンク、歪んだ装甲、特殊な合成物质



战斗开始后所有敌人都会主动进攻，边退边打可以利用两个回合的反击时间消耗敌人不少兵力。敌方ACE机中，バッシュ（ギャブレ–）的实力很强，而且还会二连击，一定要保证有皮糙肉厚的大型机器人来抵挡攻击，否则的话“不屈”、“铁壁”等防御性精神指令就必须得用上才能保证不被击坠。将バッシュ（ギャブレ–）的HP削减到一定程度时触发剧情，敌母舰携带增援登场，エルガイム、ヌ–ベル・ディザ–ド、ディザ–ド 则编成小队加入我方。三个回合的时间击坠敌方母舰问题不大，不过想全灭敌人就得活用援护攻击，并且对机体改造程度和机师等级有一定要求。

任务 4　ガ–ディアンフォ–ス

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ド–マ被击坠 2.ア–バイン被击坠 3.バン被击坠 4.ムンベイ被击坠

剧情特典
・ディバイソン初次和敌机战斗 ・ブレ–ド ライガ–和レド ラ–战斗 ・ブレ–ド ライガ–和レッド ホ–ン战斗 ・ブレ–ド ライガ–和アイアンコングSS战斗 ・ディバイソン和アイアンコングSS战斗
可获得部件
ゾイド の欠片、ゾイド の破片、ゾイド の残骸



难度较高的一关，我方出战的4架机体能力只能算一般，要面对的则是敌方3架ACE机外加少量杂兵，而我方的回复手段大部分得依靠补给机，建议战前给已加入的机体稍作改造，至少把EN最大值给堆上去，好让补给机有更多的时间来进行修理。援护攻击和援护防御要尽量使用，并且要注意レド ラ–的突破攻击和アイアンコングSS的地图武器。



任务 5 龙马再び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザ–ト 被击坠 3.カミナ被击坠 4.号被击坠 5.龙马被击坠（真ゲッタ–归队后）
剧情特典
・グレンラガン和エンキド ゥ战斗 ・エグザ–ト 和エンキド ゥ战斗 ・真ゲッタ–和エンキド ゥ战斗
可获得部件
泛用素材、精密フレ–ム素材、レアメタル含有物、ENタンク、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、マッスルシリンダ–、ア–マ–プレ–ト、インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の爪、インベ–ダ–の牙



战斗开始后建议先后退一段距离，目的在于躲避敌人的自爆单位。开场除敌方母舰外的所有机体都会朝我方发动进攻，好在除了HP多点外没什么优势，让主力机体尽快蓄积气力以对付敌方ACE机体。将エンキド ゥ的HP削减到一定程度后触发剧情，之后エンキド ゥ带领他的部队撤退，インベ–ダ–群袭来，我方真ゲッタ–离开队伍。这批敌人都是单独个体，血量较少，主力机体基本可以保证一枪解决掉一个。将杂兵数量减少到3架时触发剧情，敌增援出现，真ゲッタ–归队，机师换为流龙马，机体追加新武器，虽然此时的真ゲッタ–与我方本队距离较远并且被敌人隔开，不过仅凭这种程度的杂兵是无法将其撼动的，安心冲入敌群大肆破坏即可。

任务 6 ZZ ガンダム输送作战

胜利条件
1.击坠キュベレイMK–Ⅱ
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.カミ–ユ被击坠
剧情特典
・Zガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・百式与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・ダンバイン与キュベレイMK–Ⅱ战斗
可获得部件
ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块



开场时敌人站位较分散，除キュベレイMK–Ⅱ和它两侧的敌机外，其他杂兵都会主动进攻。将敌机数量削减到一定程度后出现增援部队，其中有一部分会出现在我方机群初始位置不远处，因此建议开场后我方立即后退，这样在敌增援出现之后有足够的缓冲时间。解决掉主动进攻的敌人后全员返回母舰回复，之后以全新状态一拥而上，一回合内解决キュベレイMK–Ⅱ不是难事。

任务 7 シャングリラの少年

胜利条件
1.击坠キュベレイMK–Ⅱ
败北条件
1.クワト ロ被击坠 2.ジュド –被击坠
剧情特典
・ガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・Zガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・ZZガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・百式与キュベレイMK–Ⅱ战斗
可获得部件
ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块

关卡要点

比较困难的一关，我方四架固定出战机体的实力相对较弱，因此必须靠另外可选的三架强力机体来支援，建议派实力最强的两架主力机体以及一架补给机参战。开场我方处于被围攻状态，此时的主要任务是保护好百式，解决掉两翼的敌机后再重整队形反攻。由于这次**キュベレイ**MK-Ⅱ会第一时间朝我方冲过来，可利用地图武器快速歼灭杂兵以换来整备的时间。将**キュベレイ**MK-Ⅱ的HP削减到一定程度后触发剧情，ZZ**ガンダム**作为我方增援出现，**キュベレイ**MK-Ⅱ回复少量HP，此时我方已经占据极大优势，只要保证实力不强的机体不进入对方的地图武器攻击范围即可安全过关。

第15话

任务1　ネオ・ジオン台头

胜利条件
1.击坠エンドラ 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.经过10回合 2.我方母舰被击坠
剧情特典
・ガンダムエクシア与キュベレイ战斗 ・ゴッドガンダム与キュベレイ战斗 ・ウイングガンダムゼロ与キュベレイ战斗
可获得部件
ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块、超高张力钢の欠片、泛用素材、精密フレーム素材、硬质素材の欠片、切れた动力パイプ



要在10个回合内达成胜利条件不算太难，不过还是得抓紧时间往前冲，这样一来我方的机体就没办法保持在母舰周围享受“歌”带来的好处了，在站位时一定要谨慎。好在这一关没有固定出战的机体，我们可以派出2/3的主力机体参战，这样一来战斗难度会降低不少。将敌机数量削减到一定程度后追加少量敌增援，将**サダラーン**的HP削减到一定程度后会撤退，不过随之而来的是包围我方阵地的敌增援和敌方ACE机**キュベレイ**，其能力非常强悍，再加上数量不少的杂兵使得战斗难度较大，这里可以先派几架主力机体绕过**サダラーン**直接攻击**エンドラ**，达成目标后再返回母舰补给，母舰则后退到地图最下方，在这里将**サダラーン**击退后我们就有比较充裕的缓冲时间来进行回复，在接下来要面对的**キュベレイ**和随之而来的杂兵时压力就小得多了，将**キュベレイ**的HP削减到一半以下时会撤退。

任务2　アクシズ激突

胜利条件
1.敌全灭 2.我方母舰到达指定区域（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザート被击坠
剧情特典
・ガンダム与キュベレイMK-Ⅱ战斗 ・Zガンダム与キュベレイMK-Ⅱ战斗 ・ZZガンダム与キュベレイMK-Ⅱ战斗 ・百式与キュベレイMK-Ⅱ战斗 ・ガンダム与ザクⅢ战斗 ・Zガンダム与ザクⅢ战斗 ・ZZガンダム与ザクⅢ战斗 ・百式与ザクⅢ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块、泛用素材、硬质素材の欠片、切れた动力パイプ、チョバムアーマー、ENパック、リペアキット Lv1



战斗开始后原地布阵，等初期和增援的敌人自己冲过来即可，注意机体的损耗，尽量保证满状态进入下一阶段。全灭敌人后触发剧情，之后更换战场，刚开始我方母舰处于被前后夹攻的状态，此时要果断后退，优先歼灭**キュベレイ**MK-Ⅱ带队的小部队，之后再反攻过去即可。敌人数量较多，并且还有几批增援部队，一定要及时把受损和消耗过大的机体放回母舰回复。

任务3　热砂の攻防战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・ガンダム与グフ（ランバ・ラル）战斗 ・百式与グフ（ランバ・ラル）战斗 ・ZZガンダム与グフ（ランバ・ラル）战斗 ・ZZガンダム与ドライセン战斗 ・ガンダムEz8与グフ（ランバ・ラル）战斗 ・NT-1アレックス与グフ（ランバ・ラル）战斗
可获得部件
ガンダリウムの欠片、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、泛用素材、切れた动力パイプ、ENタンク、非可燃性素材



对机师等级有较高要求的一关，敌人平均等级为34，要是等级被压制得太厉害就先练级吧。开场我方处于被围攻的不利场面，自然要选择一个方向突围，母舰使用“追风”后进行长距离移动可以避开不少杂兵的首次追击。将敌方ACE机的HP削减到一定程度时触发剧情进入第二阶段的战斗，我方依旧被夹攻，不过ドライセン带领的小队不会主动进攻，优先布阵对付大部队。

任务 4　自由という名の翼

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.キラ被击坠（ストライクフリ–ダムガンダム出现后）
剧情特典
・ガンダム与ビグロ战斗 ・ストライクフリ–ダムガンダム与ザクⅢ战斗 ・ストライクフリ–ダムガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗 ・ZZガンダム与ザクⅢ战斗 ・ZZガンダム与キュベレイMK–Ⅱ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块、泛用素材、精密フレ–ム素材、电波吸收素材、レアメタル含有物、オ–ト–バランサ–



开场敌人杂兵数较少，削减一半敌机数量后援军出现，不过数量依旧很少。将敌援军中的ビグロ击坠后再次出现敌增援，这次的杂兵数量较多，且有ザクⅢ和キュベレイMK–Ⅱ两架能力较高的ACE机。再次将敌机数量削减到一定程度后出现第三次增援，这批敌人会在敌方母舰位置出现，离我方大部队距离较远威胁不大，而ストライクフリ–ダムガンダム则作为我方增援登场。

任务 5　デスティニ–

胜利条件
1.经过3回合 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.アスラン被击坠 2.シン被击坠 3.キラ被击坠（完成胜利条件1后） 4.号被击坠（完成胜利条件1后） 5.エグザ–ト被击坠（完成胜利条件1后）
剧情特典
・∞ジャスティスガンダム初次和敌机战斗 ・デスティニ–ガンダム初次和敌机战斗 ・ストライクフリ–ダムガンダム初次和敌机战斗 ・真ゲッタ–初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗
可获得部件
インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の牙、インベ–ダ–の爪、硬质素材の欠片



初期孱弱的敌人不堪一击，达成初期胜利目标后敌我援军出现，虽然敌方敌机数量多于我方，不过我方固定出战的主角机能力够强，可以冲到敌群中一骑当千。将敌机数削减到一定程度后再度出现援军，其中メタルビ–スト比较耐打，且突进技的攻击范围很大，我方在站位时不要太过集中。

任务 6　妖神复活を愿う者达

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.ガルデン被击坠
剧情特典
・エルガイム初次和敌机战斗 ・リュ–ナイト・ゼファ–初次和敌机战斗 ・ダ–クナイト・シュテル初次和敌机战斗
可获得部件
モンスカ–の欠片、モンスカ–の残骸、邪龙族の鳞、邪龙族の牙、邪龙族の爪、精密フレ–ム素材



本关有不少柱子作为天然屏障，我们可以派主力机体站在柱子与柱子之间堵路口，这样可以最大程度保护较弱机体的安全。初期敌人中射程较远的狙击手较有威胁，靠近后要尽快击坠。

DLC 任务　复活のゴブ–リキ军团

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.ショウ被击坠 4.ラムネス被击坠
剧情特典
・エグザ–ト和ズワウス战斗 ・ダンバイン和ズワウス战斗 ・キングスカッシャ–和ズワウス战斗

可获得部件
モンスカ–の欠片、モンスカ–の破片、モンスカ–の残骸、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、泛用素材、生体金属装甲、圣战士の证、魔法金属装甲、リペアキット Lv1



开场要面对的敌人数量较多，原地布阵压力会比较大，建议母舰往左、右任意一侧横向移动后再派机体出来坚守阵地。这批敌人的命中率较低且武器射程较短，可以在第一回合行动时利用射程较远的武器削减敌人的实力。将初期敌人削减到2架机体时，敌方大量增援和ACE机随之出现，建议在此之前完成道具的回收工作。虽然增援部队数量较多，不过都是能力不算高的敌人，是个练级的好关卡。将**ズワウス**的HP削减到一半以下时触发剧情，敌我援军在城堡附近出现，为保证我方援军安全可将**ズワウス**吸引到城堡附近后再触发剧情，将**ズワウス**击退后所有敌人都会撤退。



第 16 话

任务 1　ゴブ – リキ军团の袭击

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.敌人进入指定区域 2.我方母舰被击坠 3.ラムネス被击坠
剧情特典
・キングスカッシャ–和クイ–ンサイダロン战斗 ・ファイナルダンク–ガ和クイ–ンサイダロン战斗
可获得部件
モンスカ–の欠片、モンスカ–の破片、モンスカ–の残骸、泛用素材、强化フレ–ム素材、邪龙族の鳞、邪龙族の牙、邪龙族の爪、非可燃性素材、特殊な合成物质



开场的敌机数不算多，不过要求不能让敌人进入指定区域，因此一开始我们就必须在敌人正面布防与它们火并，这个阶段出战的机体一定不能太弱。敌方ACE机**クイ–ンサイダロン**每回合都会回复EN以及提升气力，并且将初期杂兵数削减到一定程度后，敌援军会在初始敌人的正对面方向出现，如果不在此前击破**クイ–ンサイダロン**的话战斗压力会非常大。之后还会从另外两个方向分别出现两批数量不多的敌方援军，我方部队一定不要离开守护区域太远以免来不及回防被敌人钻空子。

任务 2　オ – ラカの暴走

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠ズワウス（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.ショウ被击坠 3.アデュ–被击坠 4.パッフィ–被击坠
剧情特典
・ダンバイン和ズワウス战斗 ・ダ–クナイト・シュテル和ズワウス战斗 ・リュ–ナイト・ゼファ–和ズワウス战斗 ・マジド–ラ和ズワウス战斗
可获得部件
モンスカ–の欠片、モンスカ–の破片、モンスカ–の残骸、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、泛用素材、精密フレ–ム素材、レアメタル含有物、硬质素材の欠片



开场敌方机体呈半圆形包围网，我方三架固定出战的机体会冲到比较靠前的位置，其中**マジド–ラ**的实力较弱且没有“加速”或“追风”这类增加移动力的精神，无法第一时间退到我方母舰附近，为了保证其不被击坠，这里建议让母舰使用“追风”后靠近**マジド–ラ**，直接在地图中央布阵作战。敌增援会在左右两侧出现包抄我军，要提前做好御敌准备。**ズワウス**的能力很强，可以留到最后再来对付，将其HP削减到一半以下时触发剧情并回复HP，将其击坠后再度触发剧情进入第二阶段的战斗。第二阶段里**ズワウス**巨大化，其实力再度增强，并且攻击范围极广，一定要采用紧密站位做好援护防御的准备工作，并且其身后还有不少杂兵和两架母舰，可以先解决掉最后再围攻**ズワウス**。将其HP削减到一半以下时触发剧情并回复HP，四周出现自爆型杂兵，务必提前安排好机体进行歼灭。

任务 3 旅立ちの日

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ルージ被击坠
剧情特典
・ムラサメライガ–初次和敌机战斗 ・ブレードライガ–初次和敌机战斗 ・ファイナルダンクーガ初次和敌机战斗 ・ライトニングサイクス初次和敌机战斗 ・ディバイソン初次和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの粘液、ミューカスの触手、マッスルシリンダー、アーマープレート、アーマープレートS、スーパーリペア Lv2



一开始我方只有**ムラサメライガ**–一架机体面对4个敌人，可以变形为回避较高的**ハヤテライガ**–再配合“集中”来应对。击坠敌方三架机体后敌我援军登场，敌人数量不算多且都为杂兵，对付起来不算困难。本关要将**キングスカッシャ**–派出来，将敌机数削减到一定程度时大地图追加道具，需要让**キングスカッシャ**–去拾取，可获得该机体的追加武器。

任务 4 ガレアデ最前线

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一机体被击坠
剧情特典
・スコープドッグTC・ISS（コチヤック）初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（ゴダン）初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（ザキ）初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（バーコフ）初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗
可获得部件
漏れたPR液、歪んだ装甲、泛用素材、レアメタル含有物



非常简单的一关，我方固定出战的5架机体能力很强，再加上敌方机体的HP太低，一枪一个毫无压力。全灭敌人后会出现一批增援部队，不过依旧是送经验的货色。

任务 5 ガレアデ救出作战

胜利条件
1.敌全灭 2.经过3回合（我方母舰撤退后）
败北条件
1.我方任一机体被击坠 2.我方母舰被击坠（母舰出现后）
剧情特典
・エグザート初次和敌机战斗 ・ライジンオー初次和敌机战斗 ・ホワイトベース初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（バーコフ）初次和敌机战斗（我方母舰撤退后） ・スコープドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗（我方母舰撤退后）
可获得部件
漏れたPR液、歪んだ装甲、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、ジーン・プラの欠片、ジーン・プラの破片、オートバランサー



初期的战斗依旧可以一枪解决一个敌人，全灭敌人后敌我增援出现，我方初期登场的5架机体暂时撤退。敌人依旧以杂兵为主，这个阶段虽然胜利条件是敌全灭，不过只要坚持一定回合数也会触发剧情，之后我方母舰和派遣部队撤退，接下来要靠固定出战的机体撑过3回合，不过压力不算大，提前将等级较低的机体安排到后方安全区域去。

第 17 话

任务 1 モナド攻略战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・VF–25Fメサイア F初次和敌机战斗
可获得部件
泛用素材、レアメタル含有物、漏れたPR液、歪んだ装甲、焦げたバッテリー、マッスルシリンダー、精密フレーム素材、电波吸收素材、ENパックS

关卡要点

本关是个不错的练级关卡，每当敌人数量减少到一定程度时，在敌方行动回合初始阶段就会追加4架扎堆的杂兵机，这个过程会持续很多个回合，等级较低的机师可以利用强力机体的援护攻击来一次性击破扎堆的敌人获得大量经验。

任务 2 异能生存体

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方任一机体被击坠 2.キリコ被击坠（我方母舰出现后） 3.バ–コフ被击坠（我方母舰出现后） 4.ゴダン被击坠（我方母舰出现后） 5.ザキ被击坠（我方母舰出现后） 6.コチャック被击坠（我方母舰出现后） 7.我方母舰被击坠（我方母舰出现后）
剧情特典
・スコ–プドッグTC・ISS（コチャック）初次和敌机战斗 ・スコ–プドッグTC・ISS（ゴダン）初次和敌机战斗 ・スコ–プドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗 ・スコ–プドッグTC・RS（バイマン）初次和敌机战斗 ・タ–ナ初次和敌机战斗
可获得部件
漏れたPR液、歪んだ装甲、ENパックS、焦げたバッテリ–、マッスルシリンダ–



初期我方的5架机体要面对倍数于己方的敌人，虽说基本可以一枪一个，但是敌人的等级较高且机体回避性能较好，建议战前给我方固定出战的机体装上增加命中率的强化部件，站位时依旧采用紧密站位，利用援护防御来最大程度减少受损。将敌机数削减到一定程度后出现增援，不过增援部队与我方初始位置距离较远，控制好距离可以先手攻击敌人。第3回合时敌我增援出现，有母舰和援军的支援后压力减轻不少，不过之后还会出现多次援军，其中一批会在我方母舰初始位置，要提前做好御敌准备。

任务 3 救出

胜利条件
1.经过8回合
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.エイジ被击坠
剧情特典
・我方全员和ダルジャン战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・ホワイトベ–ス初次和敌机战斗
可获得部件
漏れたPR液、歪んだ装甲、焦げたバッテリ–、SPTの欠片、SPTの破片



开场就要面对大量杂兵和敌方ACE机ダルジャン。ダルジャン的实力较强，可以让エグザ–ト和真ゲッタ–去吸引火力，其余部队专心清理杂兵，保护母舰的安全。在第6回合前将ダルジャン击坠的话，第6回合开始时它会再度出现，并且气力全满，依旧让エグザ–ト和真ゲッタ–顶上去，防住它的攻击即可，只需撑过两回合就能迎来胜利。

任务 4 刻印の星

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エイジ被击坠
剧情特典
・ガンバルガ–初次和敌机战斗 ・マクロス・クオ–タ–初次和敌机战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次和敌机战斗 ・VF–25Fメサイア F初次和敌机战斗
可获得部件
泛用素材、电波吸收素材、精密フレ–ム素材、漏れたPR液、歪んだ装甲、レアメタル含有物、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、ジ–ン・プラの欠片、ジ–ン・プラの破片、特殊な合成物质



比较轻松的杂兵关卡，途中会出现几次敌增援，其中一次离我方阵地较近，注意留下1～2架机体护航。将杂兵数量削减到4架以下时，敌方母舰四周会不断出现增援部队，可利用这一点快速赚钱和练级。

DLC 任务 盗贼团の悲剧

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ナオミ被击坠 2.バン被击坠 3.シュバルツ被击坠 4.ル–ジ被击坠 5.スザク被击坠 6.リノン被击坠（リノン出现后）
剧情特典
・ムラサメライガ–初次和敌机战斗 ・ブレ–ドライガ–初次和敌机战斗 ・ランスロット初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、泛用素材、电波吸收素材、ミッションディスク、タ–レットレンズS、チョバムア–マ–S、メガジェネレ–タ–、オ–ルレンジセンサ–



初期敌人全集中在峡谷内，我们可以慢慢靠近将部分敌人引出峡谷击杀，不出来的也可以靠ガンスナイパ–NS的远距离武器击杀，全灭敌人前优先回收地图上的道具。全灭敌人后触发剧情，ガンスナイパ–LS作为援军加入我方，不过此时我方处于被敌人围攻的不利局面，歼敌的同时也要集中站位保证自身安全。

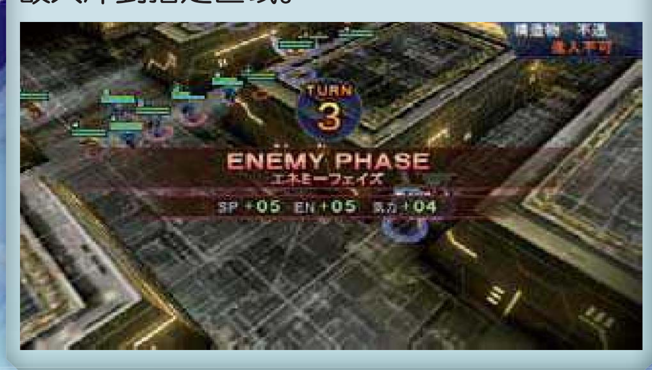
第五章

任务 1 ワープゲート防卫

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.敌人进入指定区域 2.我方全灭
剧情特典
・エグザート初次和敌机战斗 ・イングラム1号机初次和敌机战斗 ・零式初次和敌机战斗 ・ランスロット初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗 ・スコープドッグTC・ISS（バーコフ）初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、オートバランサー、SPTの残骸、歪んだ装甲、SPTの破片、焦げたバーニア、漏れたPR液

关卡要点

本章スコープドッグTC・ISS系8台机体、イングラム1号机、イングラム2号机和主角机是强制出击的，之前没有使用它们的话需要注意安全，自由选择的机体尽量选高移动力的。开始时我方前方的道路被分为三条，为了防止敌人入侵指定区域，三条道路都必须派人把守。其中中央道路的敌人最多，加上道路狭窄，这条路上镇守的我方机体可以选择武器带押出效果的机体，这样能将敌人击退撞墙造成不小的额外伤害。将两边道路的敌人清理干净后与中央道路的机体包围敌人，但要注意敌机剩余4架时中央位置会出现敌方增援，左右两侧道路必须守住，否则很容易被敌人冲到指定区域。



任务 2 进化する DG 细胞

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ターナ被击坠 2.エグザート被击坠 3.ドモン被击坠
剧情特典
・ゴッドガンダム初次和敌机战斗 ・强化型レイズナー初次和敌机战斗 ・エルガイムMk-Ⅱ初次和敌机战斗 ・ゴウザウラー初次和敌机战斗 ・ストライクフリーダムガンダム初次和敌机战斗 ・ビルバイン初次和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの粘液、ミューカスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、电波吸收素材、プロペラントLv2



本关ゴッドガンダム会强制出战。关卡的地形是分散开的，不要派遣不能飞空的机体出战，否则会被直接困在初始的区域内。中央的デビルガンダムHP为49500，将其包围后发动攻击会更有效率，注意ゴッドガンダム的机师自身没有增加命中率的精神，等级偏低打起来会很纠结。デビルガンダム的攻击力很高但命中率偏低，建议让高回避机体来对付。全灭首批敌人后，中央会再次出现ミューカス・ゲート和大量的敌方增援，此时我方所有机体会自动归舰并返回初始位置，不过机体本身不会进行任何回复，建议等敌人围上来后再击中歼灭，中央的ミューカス・ゲート不会导致敌增援出现，不用急着冲过去，慢慢消灭它们即可。



第 18 话

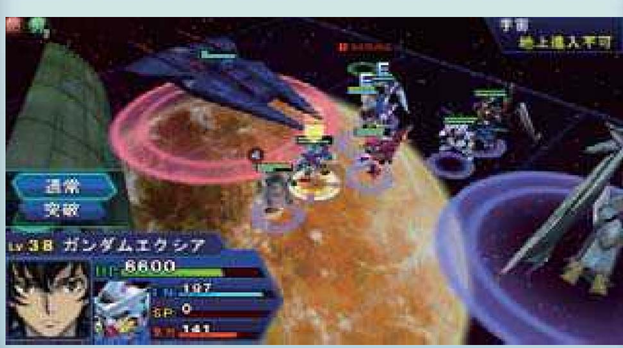
任务 1 解放への序曲

胜利条件
1.击坠レイ
败北条件
1.经过5回合 2.マクロス・クォーター被击坠
剧情特典
・VF-25SメサイアF・AP（オズマ）初次和敌机战斗 ・VF-25FメサイアB・SP（アルト）初次和敌机战斗 ・VF-25SメサイアB（ミシェル）初次和敌机战斗

可获得部件
ジ–ン・ブラの欠片、ジ–ン・ブラの破片、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、歪んだ装甲、焦げたバ–ニア、强化フレ–ム素材、泛用素材、硬质素材の欠片、ENパックS、マッスルシリンダ–



本关一开始**オズマ**会乘坐VF–25S**メサイア**F・AP登场，剧情后前方出现大量的敌机，同时地图上会出现红色的WARNING警告字样，我方机体一旦进入该区域就会受到固定2500的伤害。敌方机体的强度不高，不过本关只有5个回合的时间，比较紧张，除了派遣比较强力的机体外，**オズマ**一队的能力也不弱，可以考虑加个“集中”冲到敌群中，回合外可以尽快削减敌机的HP。将母舰击坠后，后方出现敌人的增援，其中还包含了另一艘母舰，不过此时已经没有回合限制的要求了，逐个击破他们后敌人还会有一次增援，但基本是送经验值的货。过关后机体VF–25S**メサイア**B、VF–25S**メサイア**F、VF–25S**メサイア**B・AP、VF–25S**メサイア**F・AP可以使用。



可获得部件
ジ–ン・ブラの欠片、ジ–ン・ブラの破片、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、歪んだ装甲、焦げたバ–ニア、硬质素材の欠片、プロペラントLv1



一开始只有强化型**レイズナ**–强制出击，敌人处于较高的位置且场地比较狭窄，无法飞空的机体移动起来很麻烦。选择一边突围，当敌方机体残留8架时第一次增援会出现在左下角和右下角，一边各两架。BOSS**ダルジャン**6万的HP不算多，但由于其回避能力较高，围攻时精神还是不能吝啬的。将其击破后**ザカ–ル**带着增援在中央区域出现，注意触发敌增援的时机不要在我方大部分机体都行动后，这样会被**ザカ–ル**携带的援军包围。这批援军能力不高，不过**ザカ–ル**的能力倒是非常强悍，HP高达12万、回避率也高得惊人，推荐将杂兵全灭后再将其包围起来以提升攻击和命中率。



任务 2　ル・カインの挑战

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠ル・カイン（ル・カイン登场后）
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.エイジ被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ–与ダルジャン战斗 ・红莲贰式与ダルジャン战斗 ・エグザ–ト与ザカ–ル战斗 ・强化型レイズナ–与ザカ–ル战斗 ・ランスロット与ザカ–ル战斗 ・ガウェイン与ザカ–ル战斗 ・ビルバイン与ザカ–ル战斗 ・イングラム1号机与ザカ–ル战斗 ・Zガンダム与ザカ–ル战斗 ・百式与ザカ–ル战斗 ・ガンダム与ザカ–ル战斗 ・ガンダムEz8与ザカ–ル战斗

任务 3　欲望の溪谷

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エイジ被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・强化型レイズナ–初次和敌机战斗 ・ゴッドガンダム初次和敌机战斗 ・マジンガ–Z初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、漏れたPR液、歪んだ装甲、硬质素材の欠片、ENパック、オ–トバランサ–



强化型**レイズナ**–依旧是本关的强制出击机体，除此之外还可以自由选择5架机体，选择能飞行的最好，这样能直接来到一初始位置的高台。敌人都是之前关卡中出现的杂兵，没什

么难度，可以考虑给等级较低的机师升级。当敌方机体只剩下4架时后方会一次出现8台机体的增援，等他们自己过来送经验即可。



任务 4 小惑星リド

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.キリコ被击坠
剧情特典
・スコ–プドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗
可获得部件
汚れたPR液、タ–レットレンズ、焼けたシリンダ–

关卡要点

本关只有スコ–プドッグTC・ISS（キリコ）强制出击，由于游戏存在很严重的等级压制，等级差在5级以上就很难命中敌人，要是差得太多就返回之前的关卡练练级再说。开始的NPC会自动行动，不用管他们的死活，直接将面前的5台机体全灭即可发生剧情过关。



任务 5 ウド

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.キリコ被击坠 2.ル・シャッコ被击坠
剧情特典
・スコ–ブドッグRSC(キリコ)初次和敌机战斗 ・ベルゼルガWP（ル・シャッコ）初次和敌机战斗
可获得部件
汚れたPR液、焼けたシリンダ–



本关スコ–ブドッグRSC(キリコ)和ベルゼルガWP（ル・シャッコ）强制出战，ベルゼルガWP的武器相比较气力没提升起来的スコ–ブドッグRSC要更好用一些。敌人的数量较多，建议两人靠在一起后使用Lv2的“集中”来逐步削减敌人的HP。キリコ有底力技能，等级不是太低的情况下在低血量时更好打，全灭敌人后过关。



任务 6 脱出

胜利条件
1.经过2回合 2.敌全灭 3.バニラ到达指定地点（バニラ出现后） 4.经过2回合（バニラ到达指定地点后）
败北条件
1.キリコ被击坠 2.ル・シャッコ被击坠 3.バニラ被击坠（バニラ出现后） 4.エグザ–ト被击坠（我方增援到达后）
剧情特典
・スコ–ブドッグRSC(キリコ)初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・ゴッドガンダム初次和敌机战斗
可获得部件
汚れたPR液、泛用素材、焼けたシリンダ–、タ–レットレンズ、タ–レットレンズS、非可燃性素材、摩耗したタ–ンピック、ア–マ–プレ–ト



一开始依旧是スコ–ブドッグRSC(キリコ)和ベルゼルガWP（ル・シャッコ）强制出战，前面会出现5架敌机，全灭敌人或等到第3回合时，我方增援ATフライ（バニラ）会出现在画面左下方的角落，使用“加速”可以控制他直接到达右边平台上的指定地点内。此时会出现共计6架敌方增援，再次消灭他们或者等2回合我方增援会在地图右边登场，注意此时敌我方位置会再次调整，スコ–プドッグRSC(キリコ)和ベルゼルガWP（ル・シャッコ）立即后撤，我方增援部队前往左侧灭敌。敌机只剩一架时会在左上角和右上角

分别出现4架和6架敌机增援；再次将敌机歼灭到4架时会在中央下方的深沟内、左下角和右上角分别出现2架、3架和3架的敌机增援，要注意左下角和深沟内的敌机，全灭这批增援后过关。



第 19 话

任务 1　アクシズ防御线突破

胜利条件
1.ホワイトベ–ス到达指定地点
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・Gファイタ–与エンドラ战斗 ・Zガンダム与ビグロ战斗 ・ジュド–与ビグロ战斗 ・ガンダム与ザンジバル战斗 ・ガンキャノン与ザンジバル战斗 ・NT–1アレックス与ザンジバル战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、泛用素材、非可燃性素材、レアメタル含有物、ガンダリウムの欠片



依旧是强制机体出战的任务。任务开始后要求母舰到达地图最北面，途中全是敌方的机体阻挡，我方机体中ガンダム、Zガンダム和ZZガンダム这3架机体可以充当主力，Gファイタ–则充当后援补给，不用担心EN不够的问题。NT–1アレックス虽然有地图武器，但攻击力偏低，推荐用Zガンダム和ZZガンダム的地图武器快速清敌。将敌机削减到4架时前方会出现一批增援，好在都是杂兵机体，全灭后让母舰到达最北面过关。



任务 2　アクシズ强袭上陆

胜利条件
1.我方机体到达指定地点
败北条件
1.ミケル被击坠 2.シロ–被击坠 3.サンダ–ス被击坠 4.カレン被击坠
剧情特典
・ガンダムEz8与ドム(ガイア)战斗 ・红莲贰式与ドム(ガイア)战斗 ・ガンダムEz8与グフ(ランバラル)战斗 ・陆战型ガンダム与グフ(ランバラル)战斗 ・ガンダムEz8与ドライセン战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、マッスルシリンダ–、オ–バ–リミッタ–S



依旧是强制出击的任务，我方出击的机体为ガンダムEz8小队四架机。任务开始前方会出现黑色三连星等敌机，同时场景中追加大量的指向性机雷，移动时要小心。开始行动前我方全员气力+10，聚集在一起小心移动，敌机会直接冲过来，想要直接占领3个指定地点过关不太现实，运用好援护防御减免伤害稳步前进。本关的主力输出武器推荐ガンダムEz8的强袭攻击，对本关的所有敌人攻击力都是2.1倍，同时命中+60，有补给机在不会出现EN不够用的情况。敌人ドム(ガイア)很强，不但会2次行动还具有额外伤害的效果，等他靠近后第一时间将其围住让ガンダムEz8使用“热血”后攻击，两次就能将其解决，之后就没什么难度了，全灭敌人后占领3个指定位置过关（每占领一个指定地点会出现一个HP和EN回复点，可以灵活运用）。



任务 3　アクシズからの撤退

胜利条件
1.ホワイトベ–ス到达指定地点 2.敌全灭

败北条件
1.ホワイトベース被击坠
2.アムロ被击坠
剧情特典
・ガンダム与ジオング战斗
・NT-1アレックス与ジオング战斗
・Zガンダム与ジオング战斗
・ZZガンダム与ジオング战斗
・ガンダム与グワジン战斗
・NT-1アレックス与グワジン战斗
・Zガンダム与グワジン战斗
・ZZガンダム与グワジン战斗
可获得部件
泛用素材、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの块、电波吸收素材、硬质素材の欠片、精密フレーム素材、テム・レイ回路S、切れた动力パイプ、欠けた制御チップ

关卡要点

虽然可以自由选择6架机体，但本关依旧很恶心，第一个部分只有强制出击的机体参战，只能让ガンダム、ZZガンダム和Zガンダム冲出去加个集中然后逐个削减敌人数量了，母舰想要直接冲到指定地点几乎是不可能的，好在敌人除了中央的ジオング外都不强，将敌机数量削减到7架时地图上会追加一批增援，不过其强度也就是给玩家送经验值的。将敌人消灭得差不多后把ジオング围起来干掉，ガンダム会追加新武器ラストシューティング。第一个部分结束后我方自由选择的机体会赶到，将母舰前后出现的增援打倒即可过关。



任务 4 ニュータイプ部队の追击

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォーター被击坠
剧情特典
・ZZガンダム与キュベレイMk-Ⅱ(プル)战斗
・ZZガンダム与キュベレイMk-Ⅱ(プルツー)战斗
・Zガンダム与キュベレイ战斗
・VF-25FメサイアB・SP（アルト）与キュベレイ战斗
・ZZガンダム与キュベレイ战斗

可获得部件
泛用素材、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの块、ガンダリウムの破片、精密フレーム素材、レアメタル含有物、ENパックS、オートバランサー、ファンネルの残骸



总算到了可以自由出击任意机体的关卡了，本关除了派遣自己培养的主力出击外，别忘记带上Zガンダム和ZZガンダム，剧情特典都和他们有关。敌人除了HP厚点没什么威胁，将敌方机体削减到4架时キュベレイ会带着キュベレイMk-Ⅱ(プル)以及キュベレイMk-Ⅱ(プルツー)登场（同时还会有数名杂兵增员），两架キュベレイMk-Ⅱ会优先冲过来，两人的能力不高，围起来快速击破后再慢慢对付剩下的キュベレイ。不过要注意キュベレイ的HP有10万以上，其在HP一半以下就会撤退，想要击破她必须利用有特殊效果的武器，例如ストライクフリーダムガンダム最后一招就附带对宇宙1.5倍攻击，再配合援护攻击才能将其击破。



任务 5 ミスター・ブシドー

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠
2.ヒイロ被击坠
3.エグザート被击坠
4.ターナ被击坠
剧情特典
・エグザート与スサノオ战斗
・エグザート与トールギス战斗
・ウイングガンダムゼロ与トールギス战斗
・ダブルオーライザー与スサノオ战斗（换乘ダブルオーライザー后）
・ダブルオーライザー与トールギス战斗（换乘ダブルオーライザー后）
・ウイングガンダムゼロ与トールギス战斗（换乘ダブルオーライザー后）
可获得部件
泛用素材、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、电波吸收素材

关卡要点

一开始只有エグザ-ト、ウイングガンダムゼロ和ガンダムエクシア出战斗。不过这三架机体实力都不弱，等级不低于44且改造过机体的话可以使用“集中”后冲到敌群里靠反击灭敌，ウイングガンダムゼロ的机师没有“集中”，可以不要冲得太靠前，等发动技能“ゼロシステム”后再深入。敌机スサノオ和ト-ルギス很强，将スサノオ的HP削减30%左右会触发剧情，刹那换乘ダブルオ-ライザ-，沙慈作为刹那的副机师出战，同时スサノオ、ト-ルギス和刹那的气力各上升50点，スサノオHP回复1.9万左右（刹那会回复50点SP），这个阶段注意最好不要在反击的情况下触发，否则ト-ルギス用地图武器攻击我方就比较危险了。推荐先使用热血等精神干掉スサノオ，这样剩下ト-ルギス威胁就不大了，否则两人都是2次行动威胁很大。将所有敌人全灭后过关，同时获得机体ダブルオ-ライザ-。



任务 6　敌の补给基地を叩け

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ-タ-被击坠
剧情特典
・∞ジャスティスガンダム初次和敌机战斗 ・デスティニ-ガンダム初次和敌机战斗 ・VF-25FメサイアB・SP（アルト）初次和敌机战斗 ・ダイテイオ-初次和敌机战斗 ・エルガイムMk-Ⅱ初次和敌机战斗
可获得部件
泛用素材、SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、歪んだ装甲、レアメタル含有物、电波吸收素材、焦げたバ-ニア、ジ-ン・ブラの欠片、ジ-ン・ブラの破片、ENパック、マッスルシリンダ-



算是比较轻松简单的任务，可以自由出击12架机体，敌方都是比较常见的杂兵，出击后围绕母舰守在原地，敌人会自动送上门来，这样每回合还可以使用一次母舰大范围的歌回复SP和气力。将敌机削减到6架时北面会出现第一次增援，再次削减到5架以下时出现第二次增援，都是没什么威胁的杂兵。



任务 7　基地制压战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・スコ-プドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗 ・イングラム1号机初次和敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、歪んだ装甲、漏れたPR液、焦げたバ-ニア、オ-トバランサ-、ジ-ン・ブラの欠片、ジ-ン・ブラの破片、硬质素材の欠片



和上一关一样自由的任务，不过只能出击8架机体，本关大部分敌机都是陆地型的，将敌机削减到5架时地图北面会出现6架增援，轻松搞定过关。



第 20 话

任务 1　第203ワ-プゲ-ト

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ-ス被击坠
剧情特典
・ダブルオ-ライザ-初次和敌机战斗

可获得部件
泛用素材、ENパックS、硬质素材の欠片、电波吸收素材、マッスルシリンダ–、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、パワ–チップ



虽然可以出击12架机体，但考虑到是连战任务且本任务的敌人大多以实力较低的杂兵为主，建议玩家只派遣5～6架主力机体，为后续任务储备战力的同时还可以给不常用的机师练练级。该任务的地形是宇宙，可以考虑让有对宇宙地形攻击加成的机体出战（例如ダンバイン、VF–25FメサイアB・SP等），将初期敌机削减到4架以下时后方和前方一共会出现11架敌方增援。BOSS机体ギガ・ネクトンαα一共有2架（包含1架增援），不过能力并不高，可以考虑使用“热血”后优先击破它。需要注意的是前方增援的4架小型机体会用自爆，HP不要太低以免被其钻空子。



任务 2 引き継ぐべき剑

胜利条件
1.击坠ベントス・キャリア–α
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.ドモン被击坠
剧情特典
・ファイナルダンク–ガ初次和敌机战斗 ・エグザ–ト与ベントス・キャリア–α战斗 ・ファイナルダンク–ガ与ベントス・キャリア–α战斗 ・真ゲッタ–1（龙马）与ベントス・キャリア–α战斗 ・グレンラガン与ベントス・キャリア–α战斗 ・ゼファ–与ベントス・キャリア–α战斗 ・ラムネス与ベントス・キャリア–α战斗 ・クイ–ンサイダロン与ベントス・キャリア–α战斗 ・ガウェイン与ベントス・キャリア–α战斗
可获得部件
泛用素材、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ア–マ–プレ–ト、ア–マ–プレ–トS



本关ゴッドガンダム和エグザ–ト强制出战，另外可随意选10架机体，同样建议保存实力，选择4架左右的主力机出战即可。关卡的地形一样是宇宙，一开始敌方机体会遍布前方，我方可以让机体出击后分布在母舰周围，然后使用歌来快速增加气力和SP，敌机会自动冲过来送死。敌机中有两架HP5万左右的机体会使用2次行动，建议用“热血”后快速歼灭。当敌机低于9架时后方会出现大量增援，不过都是杂兵级别的，威胁很低。将敌方母舰ベントス・キャリア–α削减到30%左右的HP会触发剧情，之后它会回复2.5万的HP，将其击破就能完成任务，想捞经验的话就先清理杂兵吧。



任务 3 惑星探查

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ–ナ被击坠
剧情特典
・スコ–プドッグTC・ISS（キリコ）初次和敌机战斗 ・エグザ–ト与ミュ–カス・ゲ–ト战斗 ・エルガイムMk–Ⅱ与ミュ–カス・ゲ–ト战斗
可获得部件
マッスルシリンダ–、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、パワ–チップ、Eカ–ボンア–マ–、ステルスシ–ト



本任务エグザ–ト和エルガイムMk–Ⅱ强制出击，由于是连战的最后一个任务了，剩余的主力机体可全部出战。エグザ–ト一开始不会在队伍内，而敌人集中在中央区域，强度和之前任务中遇到的基本一样。将敌机削减到8架时前方会出现6架增援，再次削减到5架敌机时会出现第二波增援，数量是第一次的一倍。将中央的ミュ–カス・ゲ–トHP削减到一半左右会触发剧情，エグザ–ト从左下角出现支援我方，ミュ–カス・ゲ–ト看上去HP高达25万，实际上就是个靶子，用对大型

机体有攻击加成的武器一次能打出5万以上的伤害，一回合就能解决它。全灭敌人过关后エグザ–ト追加武器“紫电の太刀”。



所有敌机击破即可过关，过关后スサノオ和ト–ルギス正式加入队伍。



任务 4　仮面の下の決意

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠 2.ヒイロ被击坠 3.アムロ被击坠 4.マクロス・クォ–タ–被击坠(我方增援后)
剧情特典
・ダブルオ–ライザ–与スサノオ战斗 ・ウイングガンダムゼロ与ト–ルギス战斗 ・ガンダム与ジオング战斗 ・ト–ルギス初次和敌机战斗 ・スサノオ初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の爪、インベ–ダ–の牙、强化フレ–ム素材、ENパックS、オ–バ–リミッタ–



本关强制出击的机体非常多，其中包括了ダブルオ–ライザ–和ウイングガンダムゼロ等，可以让他们作为主力。战斗一开始是我方ウイングガンダムゼロ、ダブルオ–ライザ–和ガンダム与各自的宿敌单挑，全员的气力自动+10，虽然说是单挑，但实际上可以将其围起来攻击，且只要击破其中一架敌机就会触发剧情进入第二阶段。这个阶段エグザ–ト和我方母舰会出击增援，同时スサノオ和ト–ルギス会加入我方，敌人是之前任务中出现的怪物机体。新加入的两人实力很强，依旧推荐守在母舰周围等敌人送上门来，将敌机削减到5架时会发生剧情，百式登场并一击歼灭增援的敌机，此后百式追加武器メガ・バス–カ・ランチャ–。接下来将增援的

DLC 任务　月面の罠

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和敌机战斗 ・ガンダム与キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)战斗 ・Zガンダム与キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)战斗 ・ZZガンダム与キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)战斗 ・サザビ–与キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)战斗 ・ガンダム与ザクⅢ战斗 ・Zガンダム与ザクⅢ战斗 ・ZZガンダム与ザクⅢ战斗 ・サザビ–与ザクⅢ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、强化フレ–ム素材、精密フレ–ム素材、电波吸收素材、泛用素材、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、エネルギ–CAP、アルティメット细胞、ガンダリウムの破片



由于可自由派遣机体出战，因此战斗没什么难度，敌人都是常见的杂兵，灭敌时注意回收道具。将初期的敌机歼灭到2架时右下角会出现增援，接着下个回合在右上方会再次出现增援，不过アムロ会搭乘νガンダム登场并瞬间消灭5架敌机。将这波敌人全灭后，キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)会带着增援从地图右边出现，下一回合右下角还会出现4架增援，同时クワトロ会搭乘サザビ–从地图左边出现增援我军。キュベレイMk–Ⅱ(プルツ–)的能力很弱，使用“热血”后两次攻击就能干掉她，过关后得到机体νガンダム和サザビ–。



任务 5　闪光のダ・サイダ－

胜利条件
1.击坠ダ・サイダ－ 2.敌全灭（击破ダ・サイダ－后）
败北条件
1.ダ・サイダ－进入指定区域 2.ラムネス被击坠 3.ココア被击坠
剧情特典
・キングスカッシャ－与クイ－ンサイダロン战斗 ・ゼファ－与クイ－ンサイダロン战斗 ・ファイナルダンク－ガ与クイ－ンサイダロン战斗 ・キングスカッシャ－与クイ－ンサイダロン触发合体技
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の爪、邪龙族の牙、モンスカ－の欠片、モンスカ－の破片、モンスカ－の残骸、电波吸收素材、泛用素材、レアメタル含有物



アックスボンバ－号和キングスカッシャ－强制出击，此外只剩下4架机体可自由选择，建议选择有“加速”和“追风”的机体。初期的胜利条件为击破中央位置的クイ－ンサイダロン，它的HP有8万左右，让其进入到指定区域会直接导致任务失败，因此必须一开始就高速移动到其附近快速歼灭，周围的杂兵暂时不用管，EN不够就让アックスボンバ－号进行补给，注意他每回合会增加10点气力并回复EN，战斗不要拖得太久。将其击坠后他会加入我方，同时下一回合キングスカッシャ－和クイ－ンサイダロン会自动触发合体技，キングスカッシャ－加入时等级虽然有48，但他的武器攻击距离都很短，不建议让他深入敌群。将敌机削减到6架以下时左右两边会追加一次增援，合体技触发后上方会追加6架敌机增援，不过都是杂兵级别，全灭敌人后过关并获得机体クイ－ンサイダロン。

第21话

任务 1　暗黑のズワウス

胜利条件
1.击坠ズワウス
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠 2.ショウ被击坠
剧情特典
・ビルバイン与ズワウス战斗 ・ガンバルガ－与ズワウス战斗 ・ウイング・キャリバ－与ズワウス战斗（第一次将其击坠后）
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の爪、邪龙族の牙、ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの粘液、ミュ－カスの触手、モンスカ－の欠片、モンスカ－の破片、モンスカ－の残骸、电波吸收素材、泛用素材、レアメタル含有物、非可燃性物质、ア－マ－プレ－トS、プロペラントLv2、特殊な合成物质、マッスルシリンダ－



本关除了ビルバイン强制出击外其他机体都可自选。任务开始后ビルバイン会自动出击，所有敌机都在前方出现，BOSS机ズワウス防御比较高，而且拥有特殊技能分身，在攻击前都记得保存一下，特别是在用了“热血”和“努力”的情况下。将其第一次击破后他会变大进入第二形态，此时HP高达13.5万，周围还会增加8名增援，不过ビルバイン也会随之进化为ウイング・キャリバ－，气力加满且SP全回复，每回合还会自动回复SP。这个阶段只需要直接打倒ズワウス即可，不过鉴于他的技能非常强悍，推荐快速清理周围的杂兵再将其围起来群殴（注意全灭除ズワウス的所有敌机后前方还会出现一批增援），胜利后可以获得ショウ的新机体ウイング・キャリバ－和武器ハイパ－オ－ラ斩，注意ウイング・キャリバ－与ビルバイン不互通改造。



任务 2　ゴブ－リキ究极体

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クオ－タ－被击坠 2.ラムネス被击坠 3.ダ・サイダ－被击坠 4.ココア被击坠
剧情特典
・キングスカッシャ－与妖神ゴブ－リキ战斗 ・クイ－ンサイダロン与妖神ゴブ－リキ战斗 ・アックスボンバ－号与妖神ゴブ－リキ战斗 ・ストライクフリ－ダムガンダム与妖神ゴブ－リキ战斗 ・∞ジャスティスガンダム与妖神ゴブ－リキ战斗 ・グレンラガン与妖神ゴブ－リキ战斗

可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの粘液、モンスカ–の欠片、モンスカ–の破片、モンスカ–の残骸、レアメタル含有物、精密照射レンズ、ソ–ラ–パネル、ホワイトカレ–チョコ



本任务的地形是宇宙，一开始敌人会自己送上门来，我方依旧是原地按兵不动并使用歌快速增加SP和气力。妖神ゴブ–リキ的HP很高且可以传送到随机位置，实现围攻的难度很大，好在其他敌机的强度不高，惟一要注意敌机中有混杂会自爆的机体和2次行动的机体，优先干掉这两种敌机。妖神ゴブ–リキ有防护罩，只有持有バリア贯通的武器才能造成较大伤害，除此之外还可以考虑使用对宇宙、对大型以及贯通等特殊效果的武器。将其HP分别削减到15万和10万以下时会进行回复，并且每次都会有增援，第二次增援后会触发剧情，**キングスカッシャ–**和**クイ–ンサイダロン**的气力各加30，接下来就可以全力击破妖神ゴブ–リキ了。此时每2回合会固定有4架敌机增援，威胁都不大，完成任务前记得回收场上的道具。

任务3 DG细胞の先

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
2.ドモン被击坠
3.ジュド–被击坠

剧情特典
・νガンダム初次和敌机战斗
・Zガンダム初次和敌机战斗
・サザビ–初次和敌机战斗
・ZZガンダム初次和敌机战斗
・ゴッドガンダム初次和敌机战斗
・キングスカッシャ–初次和敌机战斗
・キュベレイMk–Ⅱ(プル)初次和敌机战斗

可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの粘液、ミユ–カスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、电波吸收素材、レアメタル含有物、ア–マ–プレ–ト、ア–マ–プレ–トS、プロペラントLv2、ジャイロバランサ–



强制出战的机体比较多，好在都不太弱，一开始我方母舰会被敌人包围，但都是能力很低的杂兵机体，围在母舰旁边等他们自己送上门来。将敌机削减到6架以下时会出现第一次增援，注意后方也会有。敌方增援的下个回合キュベレイMk–Ⅱ(プル)出现在地图左边增援我方，如果ZZガンダム在的话还会向其靠拢，她的能力不弱可以让其参与战斗。将敌机削减到4架时周围会出现第二次增援，再次削减到4架以下会分别再出现两次增援，全灭后过关，同时获得**キュベレイMk–Ⅱ(プル)**。



DLC任务 新たなナイトメアフレ–ム

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.ゼロ被击坠
2.スザク被击坠
3.カレン被击坠

剧情特典
・蜃气楼初次和敌机战斗
・ランスロット・アルビオン初次和敌机战斗
・红莲圣天八极限式初次和敌机战斗
・蜃气楼将敌机ギガ・ネクトンα击坠

可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの粘液、ミユ–カスの触手、泛用素材、硬质素材の欠片、ステルスシ–ト、非可燃性物质、精神エナジ–装置



限定只能有ゼロ、スザク和カレン三人出战，敌人平均为51级，等级不够就乖乖回去练级吧。由于我方只有三人，敌人的强度明显降低了不少，并且我方三人都换乘了新机体，虽然只有4段改造，但绝对够用了。开始后可等敌人自己送上门来，HP和EN不够的话可使用4个回复点，每个可以回复4000的HP和100的EN，同时记得回收左边和右上角的道具。最后的ギガ・ネクトンα会二次行动，需要注意。本关没有敌机增援，全灭敌机后过关并得到三人的新机体**ランスロット・アルビオン**、蜃气楼、红莲圣天八极限式。



第六章

任务 1 DG 小惑星接近

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ドモン被击坠 2.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・ファイヤ–ライガ–初次和敌机战斗 ・ダイテイオ–初次和敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・ダブルオ–ライザ–初次和敌机战斗 ・ゴッドガンダム初次和敌机战斗 ・ケロロロボMk–Ⅱ初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、电波吸收素材、泛用素材、レアメタル含有物、ア–マ–プレ–ト



エグザ–ト和ゴッドガンダム强制出击，初期的敌人都是普通的杂兵，但由于地形比较狭窄，最好选择一些体型比较小的机体出战。一路往前移动即可，第一次将敌机削减到4架以下时最下方ミュ–カス・ゲ–ト附近会出现第一批增援，这些增援都不会主动出击。分别再次削减到4架和3架时还会有2次增援，如果先把最下方的ミュ–カス・ゲ–ト破坏掉的话就不会出现增援，全灭所有敌机后过关。



第22话

任务 1 决战、DG 细胞 R1

胜利条件
1.マクロス・クォ–タ–到达指定位置
败北条件
1.经过10回合 2.マクロス・クォ–タ–被击坠
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・VF–25Fメサイア B・SP（アルト）初次和敌机战斗 ・ダブルオ–ライザ–初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、电波吸收素材、泛用素材、レアメタル含有物、ア–マ–プレ–ト、ア–マ–プレ–トS、ENパック、ENパックS、强化フレ–ム素材、硬质素材の欠片、非可燃性素材、マッスルシリンダ–、ステルスシ–ト、精密照射レンズ、パワ–アンプ、タ–レットレンズS

关卡要点

本关地形为宇宙，推荐让ウイングガンダムゼロ和VF–25Fメサイア B・SP（アルト）出战，不但有地形加成还可以顺便完成剧情特典。一开始出现的敌人并不强，但本关有10回合的作战限制时间，所以不能按照之前的任务一样等着敌人送上门来，母舰的歌指令也不能在移动后使用，难度增加不少。开始战斗后建议全力攻击右边的敌人，给母舰打开通道的同时注意移动的位置，不要挡在母舰的前进路上。每前进一个区域敌人会增援一次，一共有三次增援，但都是杂兵级别，有突破和地图武器可多加利用。接近指定区域后用“加速”快速冲过去，不要理会周围的敌人。最后的增援是无限的（每次增援6架，分别在指定地点的左右两侧），左边和右边的道具在过关前记得回收。

任务 2 决战、DG 细胞 R2

胜利条件
1.击坠ミュ–カス・ゲ–ト
败北条件
1.经过12回合 2.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・ゼファ–初次和敌机战斗 ・νガンダム初次和敌机战斗 ・サザビ–初次和敌机战斗 ・ZZガンダム初次和敌机战斗 ・ゴウザウラ–初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、电波吸收素材、ア–マ–プレ–ト、ENパック、ステルスシ–ト、パワ–チップ

关卡要点

同样有回合限制，但比上一个任务要简单一些。战斗开始后直接往前冲，敌机和上一个任务中一样，将道路打开后快速接近前方的ミュ–カス・ゲ–ト，全力攻击它即可直接过关。敌方机体在10架以下时会增援一次，分别出现在母舰的四周，不要和它们过多纠缠，敌机在剩余6架以下时会无限增援，位置在ミュ–カス・ゲ–ト的周围。



任务 3 デビルガンダム 最终 RP

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ–ナ被击坠 2.ドモン被击坠
剧情特典
・ゴッドガンダム与デビルガンダム战斗 ・ウイング・キャリバ–与デビルガンダム战斗 ・エグザ–ト与デビルガンダム战斗 ・ストライクフリ–ダムガンダム与デビルガンダム战斗 ・ファイナルダンク–ガ与デビルガンダム战斗 ・サイバスタ–与デビルガンダム战斗 ・ガンバルガ–与デビルガンダム战斗 ・ゴウザウラ–与デビルガンダム战斗 ・ダイテイオ–与デビルガンダム战斗 ・グレンラガン与デビルガンダム战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、レアメタル含有物、ア–マ–プレ–ト、パワ–チップ、Eカ–ボンア–マ–



连续战斗的最后一场，除了ゴッドガンダム强制出击外还可以自选11架机体。一开始前方出现的敌机HP都比较厚，而且是2次行动，最好用“热血”快速削减它们的数量。初期敌机剩余6架以下时会出现第一批增援，再次剩余6架时还会有第二批增援，嫌麻烦可以将敌机数量控制在6架以上，直接把目标锁定在デビルガンダム身上，旁边两个高达头攻击力不高不用理会，不过每3个回合会造成固定1500的伤害，将其击破后会无限再生。デビルガンダム每回合2次行动，将其HP削减到一半以下时会自动回复一半的HP和EN，并增加50的气力，这个时候它的攻击性和地图武器威力会大幅增加，接下来就火力全开快速击破它。



任务 4 ゴッドケロン参上！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ケロロ被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.ホワイトベ–ス被击坠（我方母舰增援后）
剧情特典
・ゴッドケロン初次和敌机战斗 ・シ–ルドライガ–初次和敌机战斗 ・コマンドウルフ初次和敌机战斗 ・ディバイソン初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ステルスシ–ト、パワ–チップ、ENパックS、マッスルシリンダ–、プロペラントLv2



一开始只有强制出击的5架机体，不过ケロロ立刻会换乘ゴッドケロン，不但实力大增还会增加4人份的精神，一跃成为队伍中的主力。敌机都是很普通的杂兵，将初期的敌机击破到5架以下时，左右两边会出现新的增援，同时我方母舰出现在左下角，ゴッドケロン增加新武器“ハルマゲドン100万分の1”。接下来就比较简单了，让初期强制出击的机体回母舰并换出主力出击，优先消灭敌机中会2次行动的机体。ミュ–カス・ゲ–ト会在敌机少于一定数量以下时增援，优先破坏掉，过关后正式获得机体ゴッドケロン。

任务 5 エルドランの勇者大集合！

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.仁被击坠 2.虎太郎被击坠 3.拳一被击坠 4.モモタロウ被击坠（タイテイオ–增援后）
剧情特典
・ダイテイオ–初次击破敌机 ・ガンバルガ–初次击破敌机 ・ゴウザウラ–初次击破敌机 ・タイテイオ–初次击破敌机
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、ステルスシ–ト、パワ–チップ、Eカ–ボンア–マ–、硬质素材の欠片、非可燃性素材、パワ–ユニット



强制出击的几架机体实力都不弱，可直接冲入敌群作战，期间还能利用合身进行全回复。出现的敌人都是老面孔，依旧是优先把会2次行动和自爆的机体解决掉。将敌机削减到5架以下会出现第一批增援，这个阶段不要管杂兵，全力攻击前方的**ミュ–カス・ゲ–ト**，削减它75%以上的HP会触发剧情，**ミュ–カス・ゲ–ト**回复25%的HP、左右两边出现两架敌机增援，**ダイテイオ–**、**ガンバルガ–**和**ゴウザウラ–**增加20的气力，同时最后一名勇者**タイテイオ–**会加入队伍。将**ミュ–カス・ゲ–ト**击破后再全灭所有敌人，过关后**タイテイオ–**会正式加入队伍。

任务 6 コロニ–レ–ザ–再稼动

胜利条件
1.击坠グワジン
败北条件
1.タ–ナ被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.经过8回合（グワジン回复HP后）
剧情特典
・エルガイムMk–Ⅱ与グワジン战斗 ・ディザ–ド与グワジン战斗 ・レッシイ与グワジン战斗 ・エグザ–ト与グワジン战斗 ・エグザ–ト与ガイア三人中的任意一人战斗 ・エルガイムMk–Ⅱ与ガイア三人中的任意一人战斗 ・ディザ–ド与ガイア三人中的任意一人战斗 ・レッシイ与ガイア三人中的任意一人战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、硬质素材の欠片、非可燃性素材、ENパック、ENタック、泛用素材、精密フレ–ム素材、特殊な合成物质、パワ–チップS、チヂリウムチップ、切れた动力パイプ



强制要求出击的机体除了**エグザ–ト**外，**エルガイムMk–Ⅱ**、**ディザ–ド**和**レッシイ**是以小队的方式出击，改造过且等级不低的话可以一用。初期的敌人都很弱，移动时注意别碰到地图上的指向型地雷。将敌机削减到7架时，左右两边会各增援2架敌机。建议先将除グワジン以外的所有敌机击坠，再将グワジン削减到一半的HP以下时会触发剧情，グワジン回复3万左右的HP，同时黑色三连星作为敌增援出现。有能力的玩家可以快速击破黑色三连星再破坏グワジン，不过要注意回合数的消耗。另外グワジン周围还会出现6架敌机增援，好在HP都非常低，将グワジン击坠后所有敌人都会自动撤退。

第 23 话

任务 1 ギレンの罠

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠
剧情特典
・ストライクフリ–ダムガンダム与アプサラス・Ⅲ战斗 ・エグザ–ト与アプサラス・Ⅲ战斗 ・マクロス・クォ–タ–与アプサラス・Ⅲ战斗 ・マクロス・クォ–タ–与グワジン战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、硬质素材の欠片、电波吸收素材、ENパック、泛用素材、精密フレ–ム素材、特殊な合成物质、切れた动力パイプ、强化フレ–ム素材、オ–トバランサ–



再次回归**マクロス・クォ–タ–**作为母舰的关卡，加上本关只要求全灭敌机，所以难度大幅下降，挑选4、5架主力机体，待在原地用歌快速回复SP和气力，再等着敌人送上门来吧。相比较前几话，敌机的HP又有所提升，但实际难度都不高，建议先将除**アプサラス・Ⅲ**以外的所有机体击破，然后再围攻，它除了攻击力高点外没有任何威胁。将它的HP削减到30%左右时会回复一次HP、EN和气力，回复量很低，同时周围会出现6架增援，不用理他们优先击破**アプサラス・Ⅲ**后再清理剩下的杂兵机。当削减敌机到3架时触发剧情，**グワジン**带着一波增援出现在地图最上方，这一波敌人也是会自动送上门的，不要冒险冲到敌群中。将所有杂兵全部清干净再锁定**グワジン**，将其HP削减到30%时它会回复一次，同时出现6架敌机增援，继续把グ

ワジン干掉再清理完增援即可过关。



任务 2 ハマ－ンの决意

胜利条件
1.击坠サダラ–ン
败北条件
1.ホワイト ベ–ス被击坠 2.ジュド –被击坠 3.プル被击坠
剧情特典
・ νガンダム与サダラ–ン战斗 ・Zガンダム与サダラ–ン战斗 ・サザビ–与サダラ–ン战斗 ・ZZガンダム与サダラ–ン战斗 ・キュベレイMk–Ⅱ(プル)与サダラ–ン战斗 ・ZZガンダム与ザクⅢ战斗 ・ZZガンダム将ザクⅢ击倒 ・ブライト与ザクⅢ战斗
可获得部件
ディマリウムの欠片、ディマリウムの破片、ディマリウムの块、硬质素材の欠片、电波吸收素材、泛用素材、精密フレ–ム素材、特殊な合成物质、テム・レイ回路S、超高张力钢の块、シェリルのディスク



本关ZZガンダム和キュベレイMk–Ⅱ(プル)会强制出战，另外要让VF–25Fメサイア B・SP（アルト）出场，这样过关后可以获得强化部件“シェリルのディスク”。一开始敌方的杂兵会自动冲过来，包括中央位置的ザクⅢ，他的攻击力很高，最好能优先消灭掉，但要注意他在HP下降到一半以下时会自动回复一次。将其击破后再逐步削减敌机的数量，敌机残余4架以下时周围会追加9架增援，其中正下方还包含一架大型敌机ビグ・ザム。这个时候全员停止前进，留在原地等敌人冲上来慢慢击杀，对方母舰是不会动的。将所有敌机清理干净后回母舰补给，以满状态一口气冲上去对付サダラ–ン，サダラ–ン在HP下降到一半时会自动回复一次，同时周围出现6架敌机增援，这个阶段没什么难度了，干掉サダラ–ン直接过关。

任务 3 地球圈统一

胜利条件
1.击坠クイン・マンサ
败北条件
1.ジュド –被击坠 2.プル被击坠
剧情特典
・ZZガンダム与クイン・マンサ战斗 ・キュベレイMk–Ⅱ(プル)与クイン・マンサ战斗 ・ゴウザウラ–与クイン・マンサ战斗 ・ダイテイオ–与クイン・マンサ战斗 ・ウイング・キャリバ–与クイン・マンサ战斗 ・ZZガンダム与キュベレイ战斗 ・サイバスタ–与キュベレイ战斗 ・エグザ–ト与キュベレイ战斗 ・Zガンダム与クイン・マンサ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、マッスルシリンダ–、オ–バ–リミッタ–S

关卡要点

ZZガンダム、キュベレイMk–Ⅱ(プル)以及ガンダムEz8等机体会强制出战，让ミケル出场专职补给和修理可快速提升ガンダムEz8小队的等级。剩下的5个名额挑选强力机体出战，其中Zガンダム一定要出战，这样击破クイン・マンサ后可以获得新武器“ウェイブライダ–突击”（只要Zガンダム出战即可，并不需要由它击坠）。对手クイン・マンサ由于不会飞行，会困在最北面无法过来，我方可守在原地附近将其他杂兵机体全灭后再冲过去围攻她。将其HP削减到一半以下时她会连续回复2次（大约5万的HP），同时移动到画面左下角靠近我方出击的位置。这里要注意，她转移后会立刻行动，不要让我方太弱的机体停留在那边，另外周围还会出现4架敌机增援，先将敌机清理干净再围攻她。将其击破后キュベレイ会带领两架敌机登场，依旧是先清理杂兵再将キュベレイ围起来攻击，她的回避率非常高，没有“必中”很难命中她。将其HP削减到30%以下触发剧情，全员的位置重新调



整并且キュベレイ回复HP，左下角、右上角和右下角出现8架增援，此时直接击破キュベレイ就能过关。

任务 4 共同战线

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠 2.エグザ–ト 被击坠
剧情特典
・ストライクフリ–ダムガンダム初次和敌机战斗 ・真ゲッタ–1（龙马）初次和敌机战斗 ・ダブルオ–ライザ–初次和敌机战斗 ・エグザ–ト 初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、マッスルシリンダ–、ア–マ–プレ–ト、ア–マ–プレ–トS、プロペラントLv2、精密照射レンズ、泛用素材、电波吸收素材、强化フレ–ム素材、パワ–チップ



关卡要点

エグザ–ト和マクロス・クォ–タ–强制出击，自由出战机体数量多达11个。战斗开始后让母舰往前移动一段距离后开始布阵等着敌人冲过来，直接击破ミュ–カス・ゲ–ト的话可以阻止敌人援军出现。要注意后方的敌机不会主动出击，解决完ミュ–カス・ゲ–ト后要派移动力高、体型小的机体过去逐一歼灭过关。



任务 5 ミュ–カス・ゲ–ト扫讨

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・VF–25FメサイアB・SP（アルト）初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌机战斗 ・タイテイオ–与ミュ–カス・ゲ–ト战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、マッスルシリンダ–、ア–マ–プレ–トS、泛用素材、电波吸收素材、ステルスシ–ト



关卡要点

由于母舰变更，难度要比上一关略高，我方离ミュ–カス・ゲ–ト很远，不让对手增援的情况下直接破坏ミュ–カス・ゲ–ト的难度很大，逐步推进是比较稳妥的战术。敌方机体少于6架时会在ミュ–カス・ゲ–ト周围出现大量增援，要第一时间解决掉会自爆的敌人。

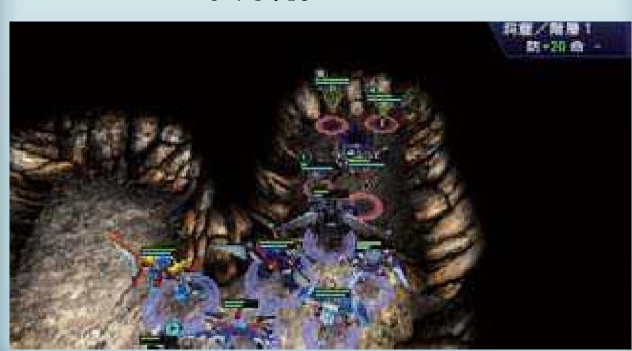
任务 6 不稳な兆し

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト 被击坠
剧情特典
・マジンガ–Z初次和敌机战斗 ・エグザ–ト 初次和敌机战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次和敌机战斗 ・ゴウザウラ–初次和敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・エグザ–ト 初次击破敌机
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手、マッスルシリンダ–、ア–マ–プレ–ト、泛用素材、精密フレ–ム素材、硬质素材の欠片、Eカ–ボンア–マ–



关卡要点

ファイナルダンク–ガ、マジンガ–Z和エグザ–ト强制出击，难度比之前的关卡要低。本关的道路比较狭窄，且自由出击的机体只能选择5架，尽量挑选体型小、EN消耗低的机体作战。一开始将面前的敌机快速击破以免其自爆，将敌方机体削减到5架以下会出现增援，第二次削减到5架以下会在ミュ–カス・ゲ–ト周围出现增援，此后增援无限重复，优先破坏掉ミュ–カス・ゲ–ト再说。



第 24 话

任务 1 母の记忆

胜利条件
1.敌全灭

129

败北条件
1.マクロス・クォ－タ－被击坠 2.エグザ－ト 被击坠
剧情特典
・エグザ－ト 初次和敌机战斗 ・∞ジャスティスガンダム初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの粘液、ミュ－カスの触手、マッスルシリンダ－、ア－マ－プレ－ト、ア－マ－プレ－トS、泛用素材、精密フレ－ム素材、硬质素材の欠片、Eカ－ボンア－マ－、パワ－チップ、プロペラントLv2、ENパックS、ステルスシ－ト、ソ－ラ－パネル、ハチマキ、精密照射レンズ



本关マクロス・クォ－タ－和エグザ－ト强制出战，自选机体时选5台左右主力机体足矣。母舰冲到地图中央后开始布阵等敌人自己送上门来，优先消灭会2次行动的机体。当敌机少于5架时会在前方和左侧出现大量增援，将增援中血量最高的机体的HP削减到30%时触发剧情，其HP回复25%的同时下回合出现6架增援，不过能力都很低。全灭所有敌人后过关，过关前别忘记回收道具。

任务 2 ヴィラルとの决斗

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.シモン被击坠
剧情特典
・ウイング・キャリバ－与エンキドゥ战斗 ・エグザ－ト与エンキドゥ战斗 ・グレンラガン与エンキドゥ战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの粘液、ミュ－カスの触手、ア－マ－プレ－ト、泛用素材、硬质素材の欠片、プロペラントLv2、ステルスシ－ト、ソ－ラ－パネル



グレンラガン和エグザ－ト强制出战，本关地形是陆地，挑选在陆地有攻击加成的机体吧。一开始道路分为三条，左边和中间道路的敌人比较多，可以多派一些强力机体在这两条道路上。BOSS机エンキドゥ会冲着グレンラガン去，注意别被围攻了就好，将其HP削减到一半以下时会回复一次HP，同时エグザ－ト从右边的通道外出现增援我方。再次将其削减到一半以下时会回复第二次，将其击破后グレンラガン追加武器ギガドリルブレイク，同时エンキドゥ会正式加入我方。

DLC 任务 サ－バイン发掘

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ－ナ被击坠 2.ショウ被击坠
剧情特典
・グレンラガン初次与敌机战斗 ・ウイング・キャリバ－初次与敌机战斗 ・エルガイムMk－Ⅱ初次与敌机战斗
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の牙、邪龙族の爪、ENパック、レアメタル含有物、オ－バ－リミッタ－、精密フレ－ム素材、强化フレ－ム素材、电波吸收素材、プロペラントLv1、泛用素材、パワ－チップ、ゲッタ－炉

グレンラガン、エルガイムMk－Ⅱ和ウイング・キャリバ－强制出击，其中エルガイムMk－Ⅱ是以小组出击的，等级不低的话可以作为本关的主力，自选机体尽量选择在陆地地形上有利的。开始后ショウ会换乘新机体サ－バイン，由于没有改造，建议不要冲得太快，其他机体出击后平均地分散在母舰的前后方等敌人自己过来。敌机数量低于5架时后方会出现5机增援，再次削减到6架以下另一边出现5架敌机增援，最后削减到7架以下时高台上再次出现4架增援，不过都是很普通的杂兵机，没什么威胁。全灭杂兵并回收完道具后就可以干掉敌方母舰过关了，过关后可以获得ショウ的机体サ－バイン。



任务 3 メタルナイト侵略

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠
剧情特典
・真ゲッタ－1（龙马）初次与敌机战斗 ・エグザ－ト初次与敌机战斗 ・ゼファ－初次与敌机战斗 ・マジド－ラ初次与敌机战斗

可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、强化フレーム素材、リペアキキットLv1、特殊な合成物质、硬质素材の欠片、悪意の欠片、悪意の牙、アーマープレート



ゼファー、マジドーラ和エグザート强制登场，其余尽量选择主力机体出战。本战敌方共有2个ミューカス・ゲート，一开始我方会位于高台上，不要守株待兔，冲下去消灭挡路的敌机后直接将ミューカス・ゲート围起来攻击，这样可以极大地阻止敌人的增援。在ミューカス・ゲート存在的情况下，敌机数量低于一定数量后就会在其旁边追加3架敌机增援。将两个ミューカス・ゲート干掉后再清理完所有敌机过关。



任务 4 アースティア蹂躏

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ターナ被击坠
剧情特典
・ファイヤーライガー初次与敌机战斗 ・ガルデン初次与敌机战斗 ・キングスカッシャー初次与敌机战斗 ・アックスボンバー号初次与敌机战斗 ・ダブルオーライザー初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、プロペラントLv2、特殊な合成物质、ステルスシート、悪意の欠片、悪意の牙、アーマープレート、マッスルシリンダー



ファイヤーライガー、ガルデン、キングスカッシャー和アックスボンバー号本章强制出战，实力都不是很强，得靠自选的强力机体来作战。一开始全力出击，敌机会自动冲过来，清理挡路的敌机后直接攻击ミューカス・ゲート，在ミューカス・ゲート存在的情况下敌机低于5架会自动增援，成功破坏ミューカス・ゲート再清光所有敌机过关。

第 25 话

任务 1 エルドギア防卫战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ターナ被击坠 2.ガルデン被击坠 3.エルドギア中央塔被击坠
剧情特典
・ガルデン初次与敌机战斗 ・ストライクフリーダムガンダム初次与敌机战斗 ・ゴウザウラー初次与敌机战斗
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の牙、邪龙族の爪、ENパック、精密フレーム素材、强化フレーム素材、电波吸收素材、プロペラントLv1、泛用素材、特殊な合成素材



ガルデン强制出击，其他的机体尽量选择能力较强的主力机，最少出击机体要在9架以上，并且尽量选择有地图武器的。本关除了全灭敌机外还必须保护エルドギア中央塔，战斗开始后我方主力快速分散在エルドギア中央塔周围挡住敌机的前进道路，靠反击来削减敌人的数量。不过绝大部分敌人会直接攻击中央塔，中央塔的HP是无法回复的，因此要以最快的速度灭敌。敌机低于6架时左下角会出现6架敌机增援，算好敌机残余的数量后让有地图武器的机体在预定的位置待机，一旦增援就让其用Lv3“热血”+地图武器快速削减敌机数量，最大限度保证塔的安全。再次削减到6架时右下角会出现第二批增援，全灭这批敌人即可过关。



任务 2 アースブレードへ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォーター被击坠

剧情特典
・マクロス・クォ—タ—初次与敌机战斗
・VF–25FメサイアB・SP（アルト）初次与敌机战斗
・VF–25SメサイアF・AP（オズマ）初次与敌机战斗
・ファイナルダンク—ガ初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ—カスの甲皮、ミュ—カスの触手、ミュ—カスの粘液、特殊な合成物质、悪意の欠片、悪意の牙、ENパックS、レアメタル含有物、非可燃性素材、硬质素材の欠片、泛用素材、タ—レットレンズ



本关中《超时空要塞F》的VF–25FメサイアB・SP（アルト）等机体强制出战，由于母舰是辅助能力较强的マクロス・クォ—タ—，可以考虑少出击几架主力机，为本话最后的连战做好准备。开场后依旧让母舰最长距离移动后开始布阵，等敌机送上门来，从第二回合开始母舰全力用歌支援我方。优先击破敌方会自爆的机体，再逐步歼灭会2次行动的敌机，敌机少于7架时前方会出现10架增援，将这波增援全灭后过关。

任务 3　邪神ドラゴ

胜利条件
1.敌全灭 2.打倒邪神ドラゴ（邪神ドラゴ出现后）
败北条件
1.ホワイトベ—ス被击坠 2.剑被击坠 3.リュウ・ドルク被击坠
剧情特典
・ファイヤ—ライガ—与邪神ドラゴ战斗 ・ゴウザウラ—与邪神ドラゴ战斗 ・ダイテイオ—与邪神ドラゴ战斗 ・ダブルオ—ライザ—与邪神ドラゴ战斗 ・デスティニ—ガンダム与邪神ドラゴ战斗 ・タイテイオ—与邪神ドラゴ战斗 ・グレンラガン与邪神ドラゴ战斗 ・リュウ・ドルク与邪神ドラゴ战斗
可获得部件
ミュ—カスの甲皮、ミュ—カスの触手、ミュ—カスの粘液、特殊な合成物质、悪意の欠片、悪意の牙、悪意の牙、电波吸收素材、泛用素材、精密フレ—ム素材、ア—マ—プレ—トS、パワ—アンプ、エナジ—フィラ—、ジ—ン・ブラの块、Fボンバ—のディスク



难度很高的一关。本关最大的特点就是巨大的ミュ—カス・ゲ—ト一开始就在玩家的面前，周围都是杂兵，虽然一开始就能攻击到ミュ—カス・ゲ—ト，但以初期的气力应该没法对其造成太大的伤害，可考虑先灭一波敌人提升气力后再围攻ミュ—カス・ゲ—ト。敌机少于8架时前方会出现6架增援，此时可全力攻击把ミュ—カス・ゲ—ト一破坏掉，之后触发剧情，新的ミュ—カス・ゲ—ト一出现，同时前方出现邪神ドラゴ，两个目标的HP都在25万以上。此时建议优先击破ミュ—カス・ゲ—ト一以减少敌机的增援，接着再清理所有杂兵，剩下一架邪神ドラゴ就方便对付了。邪神ドラゴ会无视距离瞬动并进行3连动，同时它每3个回合还会使用特殊攻击，平台上所有机体受到2000的固定伤害，能飞空的机体可以离开中央的平台避免受伤。将邪神ドラゴ的HP削减到一半以下时触发剧情，リュウ・ドルク加入队伍，此时我方队伍位置和敌方配置发生改变，场地中多了8架增援，邪神ドラゴ也会回复10万的HP。接下来的战斗依旧优先清理杂兵，将敌机削减到4架以下时还会出现一次增援，随后我方全员回复30点SP，之后不再有敌增援出现。邪神ドラゴ无论是地图武器还是单体攻击都在4000以上，我方机体的HP不能低于5000，不然很容易被击坠。邪神ドラゴ的HP低于一半以下后，下个回合它会自动召唤增援机体吸收掉来回复自身的HP，回复量在8万左右，之后就精神和大招全开迅速击破它吧。将其击破后可以使用新机体サンダ—ライガ—、魔王ドルガ、ドルガドラゴン。



任务 4　スリ—パ—ゾイド捕获作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ—ス被击坠 2.エグザ—ト被击坠 3.バン被击坠
剧情特典
・エグザ—ト初次与敌机战斗 ・シ—ルドライガ—初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ—カスの甲皮、ミュ—カスの触手、ミュ—カスの粘液、ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、エナジ—フィラ—、マッスルシリンダ—、リペアキットLv1、リペアキットLv2、ENパック



エグザート和シールドライガー强制出击，敌人不再是之前的老面孔了，防御相对较高。开场后一边攻击一边往凹地形方向移动，等敌机只剩5架机体时暂停攻击，先将凹地形围起来，再击破一架敌机后凹地形上就会出现ミューカス・ゲート和大量敌增援，此时快速破坏ミューカス・ゲート后再清理其他杂兵过关。



任务 5 ギワザ・ロワウ

胜利条件
1.击坠サージェ・オーパス 2.ギワザ被击坠（ギワザ出现后）
败北条件
1.ターナ被击坠 2.ダバ被击坠 3.レッシィ被击坠 4.アム被击坠 5.经过10回合（ギワザ出现前）
剧情特典
・エルガイムMk-Ⅱ与サージェ・オーパス（ヘッケラー）战斗 ・エルガイムMk-Ⅱ与サージェ・オーパス（ネイ）战斗 ・エルガイムMk-Ⅱ与ギワザ战斗 ・ヲーベル・ディザード与ギワザ战斗 ・ディザード与ギワザ战斗 ・ヲーベル・ディザード与サージェ・オーパス（ネイ）战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、ジーン・ブラの欠片、ジーン・ブラの破片、ジーン・ブラの块、电波吸收素材、マッスルシリンダー、ENパックS、硬质素材の欠片、特殊な合成物质、ENタンク、焦げたバーニア、漏れたPR液、歪んだ装甲、プロペラントLv1、チョバムアーマー、泛用素材、GNドライヴ



本关让ダブルオーライザー出击的话，过关后可以获得强化部件“补助GNドライヴ”。任务有时间限制，必须在10回合内击破敌方的母舰，战斗开始后就要直接往前冲，沿途的敌人正好可以用来提升气力和SP。敌方的母舰只有99000的HP，气力提升起来后使用两次“热血”后的攻击就可以解决，母舰HP低于一定程度时下回合母舰周围会出现不少增援，不过HP都比较低，直接将母舰击坠后所有敌机撤退。之后我方的机体位置变更，敌方总大将ギワザ出现。这个阶段先击破中央位置的サージェ・オーパス（ヘッケラー）和サージェ・オーパス（ネイ），两人的攻击比较高且会2次行动，不过HP只有5万左右，两个“热血”就能打下来。接着清理干净杂兵再全力围攻ギワザ，这个阶段是不会有增援的，当ギワザ的HP下降到一半以下时，会出现6架增援，一个地图武器就能扫干净，最后将ギワザ击坠即可过关。过关后可以获得新机体エルガイムMk-Ⅱ、プローラー。

任务 6 ジエノブレイカ－再び

胜利条件
1.击坠ジエノブレイカー 2.敌全灭（ジエノブレイカー被击坠后）
败北条件
1.バン被击坠 2.シュバルツ被击坠
剧情特典
・シールドライガー与ジエノブレイカー战斗 ・シュバルツ与ジエノブレイカー战斗 ・エグザート初次与敌机战斗（ジエノブレイカー被击坠后）
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、生体金属装甲、マッスルシリンダー、ENパック、ENパックS、ENタンクS、Eカーボンアーマー、リペアキットLv1、ミッションディスク



本关シールドライガー、コマンドウルフ、ディバイソン和シュバルツ4架机体强制出击，能够自由选择的机体只有4架。开始的部分没啥难度，如果强制出击的机体等级跟不上的话就快速躲到右边的角落里，先清理所有的杂兵再与ジエノブレイカー战斗，胜利后前方和左边会出现大量的敌机增援，都是杂兵机。将这批增援削减到4架以下，前方还会增援9架敌机，将这9架增援全部击破即可过关。



文 乌冬 美编 咕噜



3DS	ACT丨动作·狩猎		
	怪物猎人 4		
	モンスターハンター4		
	Capcom	日版	2013 年 9 月 14 日
	1～4 人	5990 日元	对应 3DS 扩展滑杆 / 邂逅通信
	相关攻略：Vol.210/Vol.211		

研究中心

由于要刷发掘装备，HR 进入 100 以后乌冬就基本泡在公会任务里，所以正好借这次的研究详细说一下公会任务，另外还有装备的技能效果以及推荐配装。

公会任务

公会任务是本作新增的一个任务类型，通过探索任务派生而来，探索任务中打倒大型怪物或拾取怪物的掉落物可向公会提交报告，任务结束后就会自动派生公会任务。公会任务和探索任务类似，地图都是由少数的几个区域构成，并且会出现一些集会所任务和村任务所没有的怪物，但不同的是公会任务一旦派生出来后，地图构成和怪物都会固定下来，并不会像探索那样每次进入都会发生变化。

任务的登录

派生的公会任务一开始是不能直接领取的，需要在菜单**ギルドクエスト→リスト**管理中将暂时保存的任务登录后，才能在集会的任务柜台处领取，公会任务一共可以登录 10 个，当满了后需要登录新的就得删除原来的任务，注意删除的任务是不会回到暂时保存的任务处的，而是直接消失，所以删之前一定得考虑清楚。

任务的分享

公会任务可以分享，分享方法有两种。第一种是通过邂逅通信，在邮便屋处的**すれちがい**设定→**クエスト**处可以将自己已经登录的公会任务的其中一个进行发布，这样当邂逅到别的《MH4》玩家时，任务就会自动发送到他的游戏中，收到任务的玩家可以在受信 BOX→**クエスト**处对任务进行登录。第二种是直接发送，在面联或网联时，可以通过菜单**ギルドクエスト**→送る选项，像发猎人的公会卡片一样将登录好的任务发送给其他猎人。最后要注意从别人那收到的任务会变成初始等级。

难度的划分

公会任务通过等级来划分难度，1～30 为下位难度，31～75 为上位难度，76～100 为达人难度，一般下位探索派生下位公会任务，上位探索派生上位公会任务。任务的等级可以提升，提升方法为完成任务，所以就算是下位难度的任务，也可以通过不断完成任务来让其变成上位难度任务，甚至是达人难度任务。当然，随着等级的提升，任务也会越来越难，除了怪物的实力提升外，到了达人难度后任务中怪物还会狂龙化和乱入其他怪物。

素材

公会任务的主要作用就是刷发掘装备，好的发掘装备基本都要任务到达达人难度后才会出。同时到达达人难度任务后，矿点可以挖出普通任务中挖不到金刚原珠，而任务报酬里还有机会出现真铠玉和歪**んだお守り**等好东西，这些都是达人难度的公会任务才会出的东西。

发掘装备

发掘装备是本作新增的要素，下位公会任务中出的伤ついた○○（○○为武器或防具）、66级以上公会任务出的历战の○○和81级以上公会任务出的荣光の○○都属于发掘装备，不过能鉴定出极品发掘装备只有"荣光の"系列。和鉴定护石的お守り一样，任务结算时这些发掘装备就会自动鉴定出武器或防具。鉴定出的装备还不能立即装备，需要先去纳古利村（ナグリ村）右下角的武具研磨工房进行研磨后才能装备，研磨后的装备还可在这里进行强化，武器强化增加攻击力（部分珍稀度6以上的武器为增加会心率），防具为增加防御力，其他诸如斩味、属性值、镶嵌槽、炮击类型等都不会变化。

另外发掘装备是不附带技能点数的，取而代之的是部分发掘装备自带装饰品，这些装饰品的技能都是非常稀有复合技能，如刀匠和射手等，不过这些装饰品都无法卸下来，也就相当于该装备附带的技能点数了。

危险度

公会任务除了难度外，还有一个危险度的划分，根据怪物的种类而定，怪物的实力和危险度成正比，低危险度的怪物包括大怪鸟、青怪鸟、蓝速龙王、岩龙、桃岩龙，中危险度的怪物包括黑狼鸟、麒麟、麒麟亚种、黑蚀龙、雷狼龙、狱狼龙、轰龙、黑轰龙、碎龙，高危险度怪物包括金狮子、天回龙、炎王龙、钢龙。虽然任何公会任务都可以升到达人难度，不过同等级下，高危险度任务出珍稀道具的几率比低危险度的要高，所以要刷发掘装备、真铠玉和歪んだお守り的话，最好就是做达人难度的高危险度任务



技能

能力上升系

系统	点数	发动技能	效果
攻击	25	攻击力 UP【超】	攻击力特大幅上升
	20	攻击力 UP【大】	攻击力大幅上升
	15	攻击力 UP【中】	攻击力中幅上升
	10	攻击力 UP【小】	攻击力小幅上升
	–10	攻击力 DOWN【小】	攻击力小幅下降
	–15	攻击力 DOWN【中】	攻击力中幅下降
	–20	攻击力 DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	25	防御力 UP【超】	防御力特大幅上升
	20	防御力 UP【大】	防御力大幅上升
	15	防御力 UP【中】	防御力中幅上升
	10	防御力 UP【小】	防御力小幅上升
	–10	防御力 DOWN【小】	防御力小幅上升
	–15	防御力 DOWN【中】	防御力中幅上升
	–20	防御力 DOWN【大】	防御力大幅上升
体力	15	体力 +50	初期体力 +50
	10	体力 +20	初期体力 +20
	–10	体力 –10	初期体力 –10
	–15	体力 –30	初期体力 –30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性 +20
	10	火耐性【小】	火耐性 +15
	–10	火耐性弱化	火耐性 –10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性 +20
	10	水耐性【小】	水耐性 +15
	–10	水耐性弱化	水耐性 –10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性 +20
	10	雷耐性【小】	雷耐性 +15
	–10	雷耐性弱化	雷耐性 –10

系统	点数	发动技能	效果
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性 +20
	10	冰耐性【小】	冰耐性 +15
	–10	冰耐性弱化	冰耐性 –10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性 +20
	10	龙耐性【小】	龙耐性 +15
	–10	龙耐性弱化	龙耐性 –10

属性攻击强化系

系统	点数	发动技能	效果
火属性攻击	20	火属性攻击强化 +3	火属性攻击和火炎弹威力大幅上升
	15	火属性攻击强化 +2	火属性攻击和火炎弹威力中幅上升
	10	火属性攻击强化 +1	火属性攻击和火炎弹威力小幅上升
	–10	火属性攻击弱化 –1	火属性攻击和火炎弹威力下降
水属性攻击	20	水属性攻击强化 +3	水属性攻击和水冷弹威力大幅上升
	15	水属性攻击强化 +2	水属性攻击和水冷弹威力中幅上升
	10	水属性攻击强化 +1	水属性攻击和水冷弹威力小幅上升
	–10	水属性攻击弱化 –1	水属性攻击和水冷弹威力下降
雷属性攻击	20	雷属性攻击强化 +3	雷属性攻击和电击弹威力大幅上升
	15	雷属性攻击强化 +2	雷属性攻击和电击弹威力中幅上升
	10	雷属性攻击强化 +1	雷属性攻击和电击弹威力小幅上升
	–10	雷属性攻击弱化 –1	雷属性攻击和电击弹威力下降
冰属性攻击	20	冰属性攻击强化 +3	冰属性攻击和冰结弹威力大幅上升
	15	冰属性攻击强化 +2	冰属性攻击和冰结弹威力中幅上升
	10	冰属性攻击强化 +1	冰属性攻击和冰结弹威力小幅上升
	–10	冰属性攻击弱化 –1	冰属性攻击和冰结弹威力下降
龙属性攻击	20	龙属性攻击强化 +3	龙属性攻击和灭龙弹威力大幅上升
	15	龙属性攻击强化 +2	龙属性攻击和灭龙弹威力中幅上升
	10	龙属性攻击强化 +1	龙属性攻击和灭龙弹威力小幅上升
	–10	龙属性攻击弱化 –1	龙属性攻击和灭龙弹威力下降
属性攻击	10	属性攻击强化	各属性攻击威力中幅上升
	–10	属性攻击弱化	各属性攻击威力下降

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒所减少的 HP 增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	1/2 机会不会陷入晕眩状态
	–10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥 & 雪无效	不会变成雪人状态
对防御 DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	15	バイオドクター	こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入臭气异常状态和爆破异常状态，狂龙症发症时间缓和
	10	细菌研究家	こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入臭气异常状态和爆破异常状态
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗

战斗（剑士）系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
	10	なまくら	斩味消耗速度增加
匠	10	斩れ味レベル +1	斩味上升一阶段

系统	点数	发动技能	效果
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短
	–10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
	–10	未熟	攻击容易弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心一击
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附带减气效果，威力小幅上升

战斗（射手）系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数 +1	轻弩速射时的子弹 +1
装填速度	20	装填速度 +3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	15	装填速度 +2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	10	装填速度 +1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	–10	装填速度 –1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	–15	装填速度 –2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	–20	装填速度 –3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减 +3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减 +2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减 +1	弩炮射击的后座力小幅减少
	–10	反动轻减 –1	弩炮射击的后座力小幅增加
	–15	反动轻减 –2	弩炮射击的后座力中幅增加
	–20	反动轻减 –3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制 +2	子弹的偏离无效
	10	ブレ抑制 +1	子弹的偏离幅度减小
	–10	ブレ抑制 –1	子弹的偏离幅度增加
	–15	ブレ抑制 –2	子弹的偏离幅度大幅增加
通常弹强化	10	通常弹・连射矢 UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力提升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢 UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力
散弹强化	10	散弹・扩散矢 UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力提升
通常弹追加	10	通常弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的贯通弹
散弹追加	15	散弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶

战斗（共用）系



系统	点数	发动技能	效果
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间缩短，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量变多
	–10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间加长，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量减少
达人	30	见切りマスタ –	会心率 +30%
	20	见切り +3	会心率 +20%
	15	见切り +2	会心率 +15%
	10	见切り +1	会心率 +10%
	–10	见切り –1	会心率 –5%
	–15	见切り –2	会心率 –10%
	–20	见切り –3	会心率 –15%

系统	点数	发动技能	效果
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
KO	10	KO 术	打击武器的晕眩累积值增加
减气攻击	10	スタミナ夺取	减气攻击削减的怪物耐力增加
体术	15	体术 +2	翻滚回避、飞扑、防御所需的耐力大幅减少
	10	体术 +1	翻滚回避、飞扑、防御所需的耐力小幅减少
	–10	体术 –1	翻滚回避、飞扑、防御所需的耐力小幅增加
	–15	体术 –2	翻滚回避、飞扑、防御所需的耐力大幅增加
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响，龙风压的影响降为风压【大】的效果
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
スタミナ	10	ランナ–	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量减少
	–10	钝足	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量增加
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	–10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减慢
回避性能	20	回避性能 +3	回避时的无敌时间大幅加长
	15	回避性能 +2	回避时的无敌时间中幅加长
	10	回避性能 +1	回避时的无敌时间小幅加长
	–10	回避性能 DOWN	回避时的无敌时间变短
回避距离	10	回避距离 UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变长
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击目标
	–10	挑拨	容易成为怪物的攻击目标
ガ–ド强化	10	ガ–ド强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガ–ド性能	15	ガ–ド性能 +2	防御怪物攻击不容易退后，防御时受到的攻击减少，效果比ガ–ド性能 +1 更高
	10	ガ–ド性能 +1	防御怪物攻击不容易退后，防御时受到的攻击减少
	–10	ガ–ド性能 –1	防御怪物攻击容易退后，防御时受到的攻击增加
装填数	10	装填数 UP	弩炮、铳枪和蓄能斧可装填子弹的最大装填发数 +1，弓追加一段蓄力攻击
笛	10	笛吹き名人	笛类道具的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长
炮术	20	炮术マスタ–	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮、蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力大幅上升，龙击炮的冷却时间减少到 80 秒
	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮、蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力中幅上升，龙击炮的冷却时间减少到 90 秒
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮、蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力小幅上升，龙击炮的冷却时间减少到 120 秒
爆弹强化	10	ボマ–	爆弹威力上升、爆炸类道具的调合成功率提高，武器爆破属性值上升
底力	15	火事场力 +2	体力低下时防御力和攻击力上升，效果比火事场力 +1 更高
	10	火事场力 +1	体力低下时防御力和攻击力上升
	–10	心配性	体力低下时防御力和攻击力下降
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升，增加量随力尽次数增加而增加
本气	15	力の解放 +2	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢，效果比力の解放 +1 更高
	10	力の解放 +1	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢
斗魂	15	挑战者 +2	怪物发怒时自身能力强化，效果比挑战者 +1 更高
	10	挑战者 +1	怪物发怒时自身能力强化
无伤	10	フルチャ–ジ	满体力时攻击力上升
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性
根性	10	根性	一定体力以上受到导致力尽的攻击时令 HP 剩余 1
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力、防御力和耐力回复速度上升
号令	10	オトモの号令	当随从猫回复时，使用动作(アクション)菜单里的“かけごえ”可马上让其回复，不能连续使用
自动防御	10	オ–トガ–ド	拔刀中自动防御怪物的攻击
乘り	10	乘り名人	乘骑怪物时槽的增加量变多
	–10	乘り下手	乘骑怪物时槽的增加量减少
狂击耐性	10		克服狂龙病毒所需的攻击次数减少，克服后的得到会心率上升效果增加
特殊攻击	15	状态异常攻击 +2	异常属性攻击的蓄积值上升
	10	状态异常攻击 +1	异常属性攻击的蓄积值小幅上升
	–10	状态异常攻击 –1	异常属性攻击的蓄积值小幅减少

任务关联系

系统	点数	发动技能	效果
运气	20	激运	任务报酬的素材一定几率增加，效果比强运更高
	15	强运	任务报酬的素材一定几率增加，效果比幸运更高
	10	幸运	任务报酬的素材一定几率增加
	–10	不运	任务报酬的素材一定几率减少
	–15	灾难	任务报酬的素材一定几率减少，效果比不运更高
千里眼	15	自动マ－キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ－ル后会显示怪物的具体状态，没有投ペイントボ－ル的情况下，任务开始时或每隔一段时间会显示怪物位置
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	20	捕获マスタ－	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，效果比捕获名人更高
	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，效果比捕获达人更高
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬
狩人	10	ハンタ－生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	–10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	–10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
燃鳞	10	燃鳞	获得和拿着火把时的同样效果

回复・道具系



系统	点数	发动技能	效果
回复速度	15	回复速度 +2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度 +1	体力槽的红色部分的回复速度加快
	–10	回复速度 –1	体力槽的红色部分的回复速度减慢
	–15	回复速度 –2	体力槽的红色部分的回复速度大幅减慢
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时一定几率减少伤害
	10	恶灵の加护	受到怪物攻击时一定几率增加伤害
回复量	10	体力回复量 UP	回复道具效果上升
	–10	体力回复量 DOWN	回复道具效果减少
广域	20	广域 +2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域 +1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长
	–10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	–10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	–15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく＋使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	增加耐力上限的道具效果上升
食事	15	早食い +2	使用食用系道具时速度加快
	10	早食い +1	吃肉时速度加快
	10	スロ－ライフ	吃肉时速度减慢
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率 +45%	调合成功率 +45%
	10	调合成功率 +20%	调合成功率 +20%
	–10	调合成功率 –10%	调合成功率 –10%
	–15	调合成功率 –20%	调合成功率 –20%
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具时得到的必定是最大值
高速设置	10	罠师	调和陷阱成功率变为 100%，设置陷阱和爆弹时速度加快

采取系

系统	点数	发动技能	效果
采取	20	采取マスタ－	采集点的采集次数变多，效果比采取 +2 更高
	15	采取 +2	采集点的采集次数变多，效果比采取 +1 更高
	10	采取 +1	采集点的采集次数变多
	–10	采取 –1	采集点的采集次数变少
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具的损坏几率大幅减小
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具的损坏几率减小
	–10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具的损坏几率增加
	–15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具的损坏几率大幅增加
ハチミツ	10	ハニ－ハンタ－	采取蜂蜜时一次可采到 2 个
护石王	20	お守りマスタ－	挖护石时小几率可一次挖到 2 个
	15	お守りハンタ－	挖护石时较小几率可一次挖到 2 个
	10	お守り收集	挖护石时极小几率可一次挖到 2 个
剥ぎ取り	20	剥ぎ取りマスタ－	在剥ぎ取り达人基础上有可能再增加一次剥取次数
	15	剥ぎ取り达人	剥取附加刚体效果，剥取次数 +1
	10	剥ぎ取り铁人	剥取附加刚体效果

复合系

系统	点数	发动技能	效果
状态耐性	10	护法	毒无效 + 气绝无效 + 麻痹无效 + 睡眠无效
怒	10	逆鳞	根性 + “火事场力 +2”
刀匠	10	真打	“斩れ味レベル +1” + 攻击力 UP【大】
射手	10	刚弹	通常弹强化 + 散弹强化 + 贯通弹强化
不动	10	金刚体	耳栓 + 风压无效【小】，受到攻击时的硬直动作减小
一心	10	精神力	集中 + お肉大好き
顽强	10	铁壁	防御力 UP【大】+ 铁面皮
强欲	10	增收	幸运 + 捕获达人
刚击	10	无慈悲	弱点特效 + “见切り +2”
指挥	10	オトモ指挥官	采配 + 号令
居合	10	居合术【力】	拔刀术【力】+ 纳刀术
回避术	10	轻业师	回避性能 +1+ 体术，面对怪物加速跑时也可以使用飞扑
盾持	10	盾使い	ガ－ド强化 + 气力回复
洁癖	10	舞踏家	回避距离 UP+ フルチャ－ジ
护石收集	10	お守りマニア	“采取 +2” + お守りハンタ－
增幅	10	属物强化	属性攻击强化 + アイテム使用强化

其他

系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍





泛用装（1）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：スカルヘッド	—
胴装备：ナルガメイル	研磨珠【1】
腕装备：クロオビア－ム	—
腰装备：グリ－ドフォ－ルド	—
脚装备：ギルドナイトグリ－ヴ	—
护石：回避性能 +6（1 洞）	强走珠【1】
初始防御力：251	
耐性值：火 2、水 1、雷 –6、冰 1、龙 4	
发动技能：回避性能 +3、回避距离 UP、斩れ味レベル +1、砥石使用高速化	

泛用装（2）

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：リオソウルヘルム	剑豪珠【3】
胴装备：ガルルガSメイル	剑豪珠【1】×2
腕装备：ガルルガSアーム	剑豪珠【1】×2
腰装备：リオソウルコイル	防音珠【1】
脚装备：リオソウルグリーヴ	防音珠【1】
护石：3洞护石	剑豪珠【3】
初始防御力：294	
耐性值：火15、水–8、雷6、冰–14、龙–10	
发动技能：见切り+1、高级耳栓、业物、心眼	

大剑装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：ディアブロヘルム	拔刀珠【2】
胴装备：ディアブロメイル	抗震珠【1】
腕装备：EXレックスアーム	抗震珠【1】
腰装备：クシャナアンダ	短缩珠【3】、短缩珠【1】
脚装备：ギルドナイトグリーヴ	—
护石：纳刀+6（3洞）	短缩珠【1】×3
初始防御力：248	
耐性值：火5、水1、雷–10、冰–3、龙–9	
发动技能：纳刀术、集中、耐震、斩れ味レベル+1、拔刀术【技】	

片手剑装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：2洞武器	研磨珠【1】×2
头装备：ユクモノカサ・天	回避珠【2】
胴装备：ギルドナイトスーツ	罠师珠【1】×2
腕装备：ギルドナイトグラブ	回避珠【1】
腰装备：クシャナアンダ	罠师珠【1】×3
脚装备：アークグリーヴ	研磨珠【1】×2
护石：回避性能+6（1洞）友爱珠【1】	
初始防御力：256	
耐性值：火–6、水5、雷–3、冰6、龙–11	
发动技能：回避性能+1、斩れ味レベル+1、砥石使用高速化、广域化+1、罠师	

狩猎笛装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：1洞武器	KO珠【1】
头装备：ガブラスSヘッド	夺气珠【2】
胴装备：ギルドナイトスーツ	KO珠【2】
腕装备：クロオビアーム	—
腰装备：ギルドナイトコイル	夺气珠【2】
脚装备：ギルドナイトグリーヴ	—
护石：笛+10	—
初始防御力：251	
耐性值：火4、水–1、雷5、冰4、龙–2	
发动技能：KO术、スタミナ夺取、笛吹き名人、广域化+2	

长枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：1洞武器	研磨珠【1】
头装备：ユクモノカサ・天	铁壁珠【2】
胴装备：アーティアSメイル	铁壁珠【2】
腕装备：グラビドSアーム	铁壁珠【2】
腰装备：クシャナアンダ	铁壁珠【1】×2、研磨珠【1】
脚装备：アークグリーヴ	研磨珠【1】×2
护石：ガード强化+6（2洞）	匠珠【2】
初始防御力：260	
耐性值：火–3、水–2、雷–6、冰10、龙–11	
发动技能：ガード性能+2、ガード强化、斩れ味レベル+1、砥石使用高速化	

铳枪装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：セルタスSヘルム	铁壁珠【2】
胴装备：シルバーソルメイル	炮术珠【1】×3
腕装备：エンプレスアーム	铁壁珠【2】
腰装备：セルタスSフォールド	炮术珠【1】×2
脚装备：バンギスグリーヴ	炮术珠【1】×3
护石：ガード性能+6	—
初始防御力：317	
耐性值：火–1、水–4、雷–12、冰–6、龙4	
发动技能：ガード性能+2、业物、炮术マスター	



射手

轻弩辅助装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：クロオビキャップ	—
胴装备：アーティアSレジスト	特攻珠【2】
腕装备：グラビドSガード	装填珠【2】
腰装备：クシャナアドミ	抑反珠【3】
脚装备：セルタスSレギンス	抑反珠【1】
お守り：特殊攻击+6（2洞）	特攻珠【2】
初始防御力：144	
耐性值：火4、水5、雷–2、冰13、龙4	
发动技能：状态异常攻击+2、装填数UP、反动轻减+2	

重弩装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：陆奥【乌帽子】	贯通珠【1】、跳跃珠【1】
胴装备：シルバーソルレジスト	抑反珠【3】
腕装备：陆奥【笼手】	跳跃珠【1】×2
腰装备：グラビドコート	—
脚装备：陆奥【具足】	—
お守り：回避距离+5（2洞）	跳跃珠【1】×2
初始防御力：155	
耐性值：火18、水–2、雷1、冰–6、龙–5	
发动技能：防御力UP【小】、回避距离UP、反动轻减+2、贯通弹・贯通矢UP	

弓装

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头装备：トヨタマ【乌帽子】	防音珠【1】
胴装备：ジンオウUレジスト	防音珠【1】
腕装备：EXレイアガード	防音珠【1】
腰装备：クシャナアドミ	防音珠【3】
脚装备：ラギアレギンス	装填珠【2】
お守り：溜め短缩+5	—
初始防御力：151	
耐性值：火–3、水7、雷13、冰–4、龙–3	
发动技能：耳栓、装填数UP、集中	



本次研究的内容以辅助“白金殿堂”为主，列出本作部分奖杯相关的详细资料，配合上辑的料理、狮子心勋章、最强武器等相关内容，白金之路只是时间问题。

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	RPG丨角色扮演		
	英雄传说 闪之轨迹		
	英雄传说 闪の轨迹		
	Falcom	日版	2013年9月26日
	1人	7140日元	无对应周边
	相关攻略：Vol.211		

※勘误：上辑的《闪之轨迹》攻略里漏了7/18这天可以买到的书籍，导致《帝国时报》的收集不完全，在此致歉。为了配合本辑“白金殿堂”，将重新放上修改过后的全书籍收集资料，以方便大家参考。

人物情报

本作中，完成羁绊事件、完成分支任务以及在特定时间和地点与某人对话都可以开启人物情报，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍，将该角色的情报全部收集后其名字旁边会出现☆符号，游戏中就有一个奖杯需要收集全人物的完整情报，下面按时间顺序列出全角色所有情报的获得方法。

全人物情报资料

第1章

日期	时间带	人物名	项目	条件
4/18	昼	エリオット	音乐系の进路	完成エリオット的羁绊事件
	夕	ニコラス	料理人のセンス	完成秘密任务“切れた调味料の调达”
4/25	–	リイン	隐し事	剧情自动追加
	–	ロッテ	お料理の勉强	获得料理手帐后和ロッテ对话

第2章

日期	时间带	人物名	项目	条件
5/22	–	エマ	勉强の先生	剧情自动追加
	–	パトリック	ハイアームズ家	剧情自动追加
	放学后	カスパル	海沿いの街	在ギムナジウム和カスパル对话
5/23	昼	ジョルジュ	ルーレ工科大学	在技术栋和ジョルジュ对话
		ガイウス	故乡	完成ガイウス的羁绊事件
5/23	昼	クロウ	ブレード	完成クロウ的羁绊事件
		クレイン	家族想い	完成任务“代理教师の要请”
	夕	アンゼリカ	ツーリング	在学生会馆2F和アンゼリカ对话
		サラ教官	谜の交友	在质屋《ミュヒト》和サラ对话
		リンデ	双子の姊妹	完成秘密任务“生花の受け取り”
		ヴィヴィ	双子の姊妹	完成秘密任务“生花の受け取り”
		ラウラ	遥かな目标	剧情自动追加
5/29	夜	ユーシス	妾腹の息子	剧情自动追加
5/30	昼	フィー	猎兵团	剧情自动追加

第3章

日期	时间带	人物名	项目	条件
6/15	放学后	クララ	天才肌	本校舍2F 在美术室和クララ对话
		テレジア	好对照コンビ	在图书馆和テレジア对话
6/19	–	アリサ	RF社の令嬢	剧情自动追加
6/20	昼	ラウラ	みつしぃ	完成ラウラ的羁绊事件
		ユーシス	马の世话	完成ユーシス的羁绊事件
		シャロン	姊妹のように	完成アリサ的羁绊事件
		トワ	优秀な生徒会长	完成トワ的羁绊事件
		マルガリータ	グランローゼ	完成任务“まだ见ぬ差出人”
	夕	ヒューゴ	クライスト商会	在吃茶・宿泊《キルシェ》和ヒューゴ对话
		レックス	偏った才能	在学生会馆2F・写真部和フィデリオ及レックス对话2次
		ムンク	ハガキ职人	完成秘密任务“大切なステッカー”
6/23	–	マキアス	トップの成绩	剧情自动追加
6/28	–	ガイウス	ガイウスの决意	剧情自动追加

第4章				
日期	时间带	人物名	项目	条件
7/17	放学后	ケネス	兄と钓皇俱乐部	在学生会馆2F・钓皇俱乐部和ケネス对话2次
		シャロン	ス–パ–メイド	在本校舍1F・柜台前和シャロン对话3次
		エマ	セリ–ヌ	剧情自动追加
7/18	昼	アリサ	祖父への赠り物	完成アリサ的羁绊事件
		エ–デル	园芸部の活动	在中庭和エ–デル对话2次
		ドロテ	乙女の嗜み	完成エマ的羁绊事件
		トワ	早朝の配达	在学生会馆2F・学生会室和トワ对话
		アラン	强くなるまでは	完成任务“幼驯染の本心”
		ブリジット	幼驯染との和解	完成任务“幼驯染の本心”后和ブリジット对话
		フィデリオ	部长の责任	完成任务“隐し撮り写真の摘发”
		ナイトハルト教官	スパルタ教官	完成任务“水练の稽古”
	夕	フリ–デル	部内最强の腕前	在ギムナジウム和フリ–デル对话
		ジョルジュ	甘い物好き	在技术栋和ジョルジュ对话
		ヴァンダイク学院长	书の嗜み	完成任务“东方风の笔”
7/19	–	リイン	兄妹想い	剧情自动追加
7/24	朝	パトリック	意外な一面	在第1学生寮前和パトリック对话
	昼	エリオット	クレイグ中将	剧情自动追加
	夜	フィ–	西风の妖精	剧情自动追加
7/25	昼	マキアス	マキアスの过去	剧情自动追加
	夜	サラ教官	元・游击士	剧情自动追加

第5章				
日期	时间带	人物名	项目	条件
8/21	放学后	エミリ–	芽生えた友情	在グラウンド和エミリ–对话(学生会室剧情开始前)
		メアリ–教官	伯爵令嬢	在本校舍2F・调理部和メアリ–对话
8/22	昼	ステファン	血の滲む努力	在学生会馆2F・国际象棋部和ステファン对话
		フェリス	良きライバル	完成アリサ的羁绊事件
		モニカ	努力の赐物	完成ラウラ的羁绊事件
		サリフア	奇妙な主从	在第1学生寮和サリフア对话
		ロギンス	やんちゃな过去	在ギムナジウム和ロギンス对话
		トワ	随行团への参加	完成任务“导力バイクの机能扩张”
		ベリル	学院七不思议	完成任务“学院七不思议の调查”
		トマス教官	图书馆の管理者	接受任务“学院七不思议の调查”后和ベリル对话选择“学园七不思议・その三について闻く”
	夕	ハイベル	吹奏乐部演奏会	在本校舍2F・音乐室和ハイベル对话
		ロジ–ヌ	着瘦せ?	完成秘密任务“眠り入った男の子”
8/28	朝	ユ–シス	天敌はミリアム	剧情自动追加
		ベアトリクス教官	谜の威压感	特别实习出发前在本校舍1F和ベアトリクス教官对话
	夕	ラウラ	父娘の绊	剧情自动追加
8/29	朝	リイン	狂气の“力”	剧情自动追加
	夜	ミリアム	オバケが苦手	剧情自动追加

第6章				
日期	时间带	人物名	项目	条件
9/18	放学后	ヴィンセント	残念な贵公子	在本校舍1F和ヴィンセント对话
		コレット	食べ步き	在本校舍2F和コレット对话
9/19	昼	マキアス	チェス部の和解	完成マキアス的羁绊事件
		エマ	不思议な力	完成エマ的羁绊事件
		フィ–	フィ–の花	完成フィ–的羁绊事件
		ガイウス	愿いの绘	完成ガイウス的羁绊事件
		サラ教官	战友	完成サラ的羁绊事件
		ポ–ラ	技术の上达	在グラウンド和ポ–ラ对话
		ミント	侄の手料理	完成任务“手料理のプレゼント”
		アンゼリカ	泰斗流	完成任务“个人的な依赖”
	夕	ミリアム	芽生えた乐しさ	完成ミリアム的羁绊事件
		パトリック	セレスタン	完成秘密任务“执事の隐し事”
		执事セレスタン	坊ちゃまのため	完成秘密任务“执事の隐し事”
	夜	クロウ	プロデュ–サ–	剧情自动追加
9/25	昼	マカロフ教官	华々しい过去	完成任务“ARCUSの通信强度调查”后和ヨハン主任对话
	夜	アリサ	母への想い	剧情自动追加
9/26	昼	アンゼリカ	嗜みの师匠	剧情自动追加

终章				
日期	时间带	人物名	项目	条件
10/21	昼	ジョルジュ	导力バイクの绊	在技术栋和ジョルジュ对话
		ハインリッヒ教头	秘密の手帐	完成秘密任务“教头の落し物”
	夜	エリオット	音乐の鬼	剧情自动追加
10/23	–	シャロン	ブレ–ドの达人	在本校舍2F玩游戏“ゲ–ト・オブ・アヴァロン”
10/24	–	ベッキ–	屋台胜负の行方	在本校舍前和ベッキ–对话
10/30	宰相演说前	ランベルト	真の相棒	在グラウンド和ランベルト对话
	宰相演说中	ミリアム	ミリアムの任务	剧情自动追加
		クロウ	《C》	剧情自动追加
	宰相演说后	リンデ	妹は私が守る!	在本校舍2F和リンデ或ヴィヴィ对话
		ヴィヴィ	姉への信赖	在本校舍2F和リンデ或ヴィヴィ对话

全书籍收集资料

第1章	
4/18	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第1号
	愈しの音乐
	レグラムの步き方
	心に染みる绘画集
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	帝国铁道史
和书店里的ケインズ对话	赤い月のゼロ1卷
4/24	
地点	书籍
输入杂货・食品《トミイ》购买	カ–ネリア文库版①
	カ–ネリア文库版②
和大市的アニタ对话	赤い月のゼロ2卷
4/25	
地点	书籍
和西ケルディック街道2农家的ロビン对话	赤い月のゼロ3卷

第2章	
5/22	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	帝国の传说・传承 上
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第2号
	古式弓术指南
	ぽかぽか昼寝日和
	俺の料理・サンド
5/29	
地点	书籍
高级ストア2楼的《フォ–トナム书房》购买	カ–ネリア文库版③
	カ–ネリア文库版④
在オ–ロックス砦的休憩所《三日月亭》里和フ–ミイ对话	赤い月のゼロ4卷

5/30	
地点	书籍
和北クロイツエン街道出口处右侧树下的アネット对话	赤い月のロゼ5巻

第3章

6/15	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	近代スポ–ツ

6/20	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第3号
	中级者のチエス
	よく分かる教え方
	帝国马术教本

6/27	
地点	书籍
集落・交易所购买	カ–ネリア文库版⑤
和监视塔入口的マニング对话	赤い月のロゼ6巻

6/30	
地点	书籍
和ゼンダ–门前战车上的士兵对话	赤い月のロゼ7巻

第4章

7/17	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	帝国の传说・传承 中

7/18	
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第4号
	水泳上达法
	ミリタリ–マニア
	帝国美术史
	俺の料理・珈琲

7/24	
地点	书籍
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	カ–ネリア文库版⑥
	カ–ネリア文库版⑦
	カ–ネリア文库版⑧
和帝都マ–テル公园西北的ロベルト对话	赤い月のロゼ8巻

7/26	
地点	书籍
在百货店的ブックストア《オルタナ》购买	帝国时报・第5号
和ドライケルス广场的ティム对话（完成护卫公主的剧情后）	赤い月のロゼ9巻

第5章

8/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	新闻とラジオ

8/22	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第6号
	ラクロス真髓
	わくわく乐器百科
	宫廷剑术の极意

8/28	
地点	书籍
武具・杂货《ワト–商店》	カ–ネリア文库版⑨
在レグラム・民家1和ダフネ婆さん对话（夕）	赤い月のロゼ10巻



8/30	
地点	书籍
在アルゼイド子爵邸和女仆プラナ对话	赤い月のロゼ11巻
ガレリア要塞内部购买	帝国时报・第7号

第6章

9/18	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	帝国の传说・传承 下

9/19	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第8号
	美味しいコ–ヒ–の淹れ方
	猫まみれ写真集
	使いたい调理器具
	俺の料理・ステ–キ

9/25	
地点	书籍
日用杂货《ボロニア商会》	カ–ネリア文库版⑩
	カ–ネリア文库版⑪
与扶梯下层长凳的オウル老人对话（夜）	赤い月のロゼ12巻

9/26	
地点	书籍
和ル–レ工科大学前台的フラガ对话	赤い月のロゼ13巻
日用杂货《ボロニア商会》	帝国时报・第9号

终章

10/21	
地点	书籍
调查图书馆的オススメ本コ–ナ–	RFグル–プの历史
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第10号
	ブレ–ドの哲学

10/23	
地点	书籍
在本校舍2F休息区和执事セレスタン对话（夕）	赤い月のロゼ14巻

10/30	
地点	书籍
ブックストア《ケインズ书房》购买	帝国时报・第11号

全主结晶回路获得方法

名称	获得方法
アイアン	マキアス初期持有
タウロス	第4章帝都地下水道3宝箱
イ–ジス	ミリアム初期持有
メガリス	第6章开始在技术栋购买
カノン	エリオット初期持有
セプタ–	第1章开始在技术栋购买
アリエス	第3章旧校舍・地下3层区域2宝箱
ヲロチ	升级为红竿钓师后用钓鱼点数换取
フォ–ス	リィン初期持有
ブレイブ	ラウラ初期持有
クリミナル	第4章开始在技术栋购买
バ–ミリオン	升级为红竿钓师的报酬
ファルコ	ガイウス初期持有
ミストラル	ユ–シス初期持有
ウイング	第2章开始在技术栋购买
ト–ル	获得狮子心英雄章后的奖励，与シュバリエ二选一
レイヴン	フィ–初期持有
サイファ–	クロウ初期持有
カツツエ	第5章ロ–エングリン城・右翼宝箱
ムラクモ	终章开始在技术栋购买
エンゼル	アリサ初期持有
メビウス	第3章开始在技术栋购买
シュバリエ	获得狮子心英雄章后的奖励，与ト–ル二选一
エンブレム	学院等级甲壹级报酬
ミラ–ジュ	エマ初期持有
パンドラ	第5章开始在技术栋购买
ジャグラ–	第6章旧校舍・地下6层区域1宝箱
マギウス	做出全料理后在终章旧校舍异变前和本校舍2F・调理室和マルガリ–タ对话

钓鱼相关资料

章节	钓鱼点	钓鱼次数	钓竿种类	可钓到的鱼
1	トリスタ・桥下	5	リトルシューター	ソーディ カサギン
1	トリスタ・学院内	5	リトルシューター	ソーディ シュラブ ザリーガ
1	旧校舍第1层・区域①	5	リトルシューター	ソーディ シュラブ
1	东ケルディック街道1	3	リトルシューター	ソーディ カサギン
1	西ケルディック街道2	3	リトルシューター	ソーディ ザリーガ
2	バリアハート・驿前通り(准确位置在バリアハート的中央广场)	5	リトルシューター	ソーディ アノールブナ
2	北クロイエン街道	5	リトルシューター	アノールブナ ロック
3	旧校舍第3层・区域①	5	デラックスシューター	カルプ アノールブナ
3	ノルド高原・北部(巨像前)	3	デラックスシューター	シュラブ サンショ
3	ラクリマ湖畔	3	デラックスシューター	カサギン レインボウ
3	トリスタ・桥下	5	デラックスシューター	ロック
3	トリスタ・学院内	5	デラックスシューター	アノールブナ
4	旧校舍第4层・区域①	5	デラックスシューター	カサギン レインボウ グラトンバス
4	帝都・ドライケルス广场	3	デラックスシューター	アノールブナ トラード
4	帝都・マーテル公园	3	デラックスシューター	ザリーガ アノールブナ アローナ
4	帝都ヘイムダル港	3	デラックスシューター	カサギン トラード サモーナ
4	帝都・地下水道1	3	デラックスシューター	ロック グラトンバス イール
4	トリスタ・学院内	5	デラックスシューター	カルプ
5	旧校舍第5层・区域①	5	レイクロードスター	カサギン トラード イール
5	湖畔の町レグラム	3	レイクロードスター	シュラブ クインシザー
5	エベル街道1(接受任务"幻の魚を求めて"后)	3	レイクロードスター	カルプ トラード ゴルドサモーナ
6	旧校舍第6层・区域②	5	レイクロードスター	シュラブ サンショ サモーナ オオザンショ
6	スピナ间道	3	レイクロードスター	ザリーガ グラトンバス イール タイタン
6	ザクセン山道2	3	レイクロードスター	ザリーガ レインボウ イール ブリザリーガ
6	トリスタ・桥下	5	レイクロードスター	ソーディ アノールブナ レインボウ グラトンバス

章节	钓鱼点	钓鱼次数	钓竿种类	可钓到的鱼
6	トリスタ・桥下	5	レイクロードスター	トラード イール クインシザー
6	トリスタ・学院内	5	レイクロードスター	サンショ ゴルドサモーナ
终	トリスタ・桥下	5	レイクロードスター	レインボウ イール タイタン
终	トリスタ・学院内	5	レイクロードスター	サンショ アローナ オオザンショ
※终	トリスタ・桥下	–	レイクロードスター	ギガンソーディ

※最后一条鱼需要在终章和公园桥下的ケネス对话触发剧情后才能钓到。

游戏初期赚钱法

4/24，在“大市”购买食材“とれたて卵”和“粗挽き岩盐”，然后选择エリオット制作料理“お手轻オムレツ”，有很大几率制作出“ぽかぽか玉子スープ”，除去材料费每个可以赚20米拉，一次性做99个保守估计可以赚1500米拉左右，而且还可以存些“ふわとろオムレツ”当复活药用。







超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀



◆S・RPG◆NBGI◆日版◆2013年8月22日

ストレイ・メイズ

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任意一机被击坠
过关报酬	エネミ–ダウザ–、マジックコンデンサ–、资金30000

攻略要点

敌方有两股势力，推荐先打斜坡下方的晨明旅团，战斗要以エラン为主，オキュラ用远程武器在敌人打不到的地方捡漏。当エラン的气力提升上去后，就可以用必杀技解决两个BOSS了，如果エラン的PN和SP消耗完，就用精灵凭依回复。



女の敌

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
过关报酬	リアクティブア–マ–、エクステンダ–、资金30000

攻略要点

我方除了サンナ和ジャンナ外能力都不算太强，尽量将敌人向东面引导，由サンナ和ジャンナ来对付，利用高处优势很快就能将敌人全灭。



慎ましきこの部队

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第二回合
过关报酬	PPゲイン、シ–ルド エンハンサ–、资金100000

攻略要点

我方第一回合：レミア使用“不屈”，移动到ヤンロン前方攻击最远处的杂兵，ヤンロン援护攻击。ヤンロン使用“ひらめき”，移动到マサキ前方使用地图武器攻击3个杂兵。マサキ使用“ひらめき”，原地攻击中间的杂兵。ファング攻击最前的杂兵。ツレイン移动到ファング前方待机。

敌方第一回合：敌人的攻击全部选择反击，将3个杂兵击破。

我方第二回合：ヤンロン原地攻击



BOSS，マサキ援护攻击。マサキ移动到レミア前方打BOSS侧面，レミア援护攻击。ツレイン使用“气合”和“不屈”，レミア原地攻击BOSS，ツレイン援护攻击。ツレイン原地攻击BOSS，ファング援护攻击。最后由ファング将BOSS击破。

ゼルヴォイド・ヴァスト击灭作战

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任意一机被击坠
过关报酬	HPリカバリ–、プラ–ナレゾネ–タ–、资金100000

攻略要点

依旧是让エラン在前面冲锋陷阵，其他单位在后方用6格的武器捡漏，由于只能使用精神进行回复，攻击时要注意走位，避免在敌人回合时受到无谓的伤害。当エラン的气力提升到可以使用必杀技后，就加上精神击破BOSS。

クライシス・オブ・サイレンス

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意一机被击坠 2.迎来敌方第四回合
过关报酬	マジックコンデンサ–、フォ–リ–フィ–ルド、资金30000

攻略要点

我方第一回合：メフィル攻击正面杂兵将其击破。プレシア攻击ツレイン正面最近的杂兵，然后由ツレイン击破。ガエン原地在ツレイン前方邻接位置召唤地鬼。

敌方第一回合：敌方的攻击全部选择防御，地鬼被击破。

我方第二回合：メフィル攻击正面偏左一点的杂兵将其击破。ツレイン攻击プレシア左前方的杂兵将其击破。プレシア攻击正面的杂兵。ガエン原地在自己后方邻接位置召唤地鬼。

敌方第二回合：敌方的攻击全部选择防御，地鬼被击破。

我方第三回合：剩下两个杂兵体分别由ツレイン和メフィル击破。

敌方第三回合：敌方的攻击选择防御。

我方第四回合：メフィル往前移动2格，ツレイン移动到BOSS后方用合体攻击将其击破。

みなぎれ！　若さの力！

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
过关报酬	アドオンシ–ルド、エ–テルチャフ、资金30000

攻略要点

敌方中的ジノ和オキュラ可以分别用プレシア和セレマ进行说得，这样他们就会变为我方战力，而敌方数量的空缺会由4个杂兵增援补上，不过即使是6对6我方也并不吃亏，活用精神很快就能全灭敌人。

大规模战斗演习

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
过关报酬	PNリペア、ベクタ–ノズル、资金30000

攻略要点

相当简单的一关，我方的实力很强，而且还有大量实用的精神，虽然敌人占据高地但还是可以强行突破，基本不用顾虑太多。



人形、爆烟、豪雨のごとく

胜利条件	1.我方任意一机被击坠
失败条件	2.迎来敌方回合
过关报酬	MGリカバリ–、バイタルジェネレ–タ–、资金100000

攻略要点

プレシア使用“热血”，往北移动4格使用地图武器。ヤンロン使用2次“气合”、“ひらめき”、“热血”，往北移动2格对BOSS的位置使用地图。ファング使用“直感”、“突破”、“魂”，移动到位于东南面的デモンゴ–レム的南面邻接位置使用地图武器。マ–レイア往北移动1格、往东移动2格后朝东面使用3连荷电粒子炮。ミオ使用“热血”，往东移动3格、往南移动2格后使用地图武器。テュッティ使用“信赖”把プレシア的HP回满，接着使用“突破”后移动到ミオ南面邻接位置使用地图武器。ジノ使用“加速”，移动到ミオ东面邻接位置使用地图武器击破最后的2架敌机。

逆袭のネオ・グランゾン

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
过关报酬	精灵石、マジックアキュムレ–タ–、资金100000

攻略要点

非常简单的杂兵战，这个关卡棘手的地方在于三个BOSS，由于他们每个被击破后都会复活一次，所以PN一定要省着点用，要不越到后面就越吃力，不过好在BOSS不主动出击，关卡也没有时间限制，打完了前面两个BOSS后，等PN回复了再去打最后的BOSS。



最强とは

胜利条件	击坠シュウ
失败条件	1.我方任意一机被击坠
	2.迎来敌方第三回合
过关报酬	PPゲイン、プラ–ナレゾネ–タ–、资金100000

攻略要点

我方第一回合：マサキ使用“热血”和“ひらめき”，移动到グランゾン背后用乱舞の太刀攻击。エラン使用“魂”，移动到マサキ背后用アストラルイナ–进行攻击。

敌方第一回合：グランゾン的攻击让マサキ进行援护防御，エラン用アストラルイナ–反击。

我方第二回合：エラン使用“ひらめき”，移动到グランゾン背后用アストラルイナ–进行攻击。マサキ移动到エラン旁边待机。

敌方第二回合：グランゾン的攻击让エラン进行援护防御，マサキ用アカシックバスタ–反击。

我方第三回合：マサキ精灵凭依使用“热血”，移动到グランゾン背后用最强武器攻击。エラン移动到グランゾン背后用アストラルイナ–击破。

アンティラス队の名にかけて

胜利条件	同时击坠ゲオ–ド、ドレル、バッシュ
失败条件	1.迎来敌方第十回合
	2.降魔弹起爆
	3.炼金学协会支部被破坏
	4.我方母舰被击坠
过关报酬	精灵石、プラ–ナシ–ルド、资金100000

攻略要点



这关的规模基本和正篇的关卡没两样，不过由于不能用中断记录，进军要更加谨慎。关卡胜利条件为同时击坠ゲオ-ド、ドレル、バッシュ三人，注意是同时，不是同回合，所以需要用到地图武器。关卡一开始不用急着进攻，先保护好炼金学协会支部，等气力提升到可以使用地图武器后再接近三个BOSS，マサキ气力30时加“热血”使用地图武器的话，打バッシュ背面约可以造成3900的伤害，打ゲオ-ド背面约有2800的伤害（正面约1600），打ドレル侧面约有2800的伤害，玩家在削减他们HP时可以参考一下。

PSV/3DS

神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦



◆RPG◆Spike Chunsoft◆日版◆2013年8月22日

截止10月17日为止，厂商又放出了一系列的DLC任务。其中“耐え忍ぶ者”和“奇术と技术”是对应忍者和欺诈师两个职业的收费任务，任务中的魔物会高几率掉落成为这两个职业所需要的特殊道具；“サギッタの本气”和“ボ-テスの本气”则是方便玩家练级和赚钱的收费任务，前者会大量出现高经验值的サギッタ系魔物，后者则是可以击倒任务中出现的ボ-テス得到价值很高的物品。以上任务的单独售价均为300日元，因为任务本身没有什么难度，故此处按下不表。下文主要介绍三个存在BOSS战的免费任务。

堕ちた圣徒



免费任务

任务目标	获得“彷徨う才能”
任务报酬	男主角用武器“チェインスライサ-”

任务道具需要玩家再次击败路泽（ル-ゼ）与克拉乌（クラウ）两兄妹。接下这个任务后，前往暗虚的迷宫的最下层就可以开战了。两兄妹的招式没有变，不过等级有所提升。若是玩家已经在之前的DLC任务中击败70级的亚力克，那这个任务简直就是小儿科。如果玩家想在等级较低的情况下挑战，则至少保证有两支队伍的SPD在3650以上。



为了防止被夹攻，将队伍分散且注意站位是很有必要的。路泽可以同时攻击3个格子，属性为水；而暗属性的克拉乌则是攻击相对的两格。初战时玩家没有光属性的星之子，所以没得选择，不过现在玩家可以根据自己队伍的属性，决定要先拿哪个BOSS开刀。小编建议先集中火力对付路泽，并派出一支魔法防御较高的队伍去引开克拉乌的火力。击败路泽后，就可以专心对付克拉乌了。

任务报酬是一把速度很高但会减攻击力的双刀，虽然武器自身注明“为累积连锁槽而特化的武器”，不过实用性不高。

魔王再临



免费任务

任务目标	获得“燻ぶる野望”
任务报酬	男主角用武器“アド・マイオ-ラ”

任务道具会在击败恩泽尔（エンゼア）和暗黑之种（ダ-ク・マイト）后获得，所以玩家需要前往盲信的迷宫最下层再次迎战最终BOSS。比起游戏流程中的战斗，此任务中只需击败BOSS的第

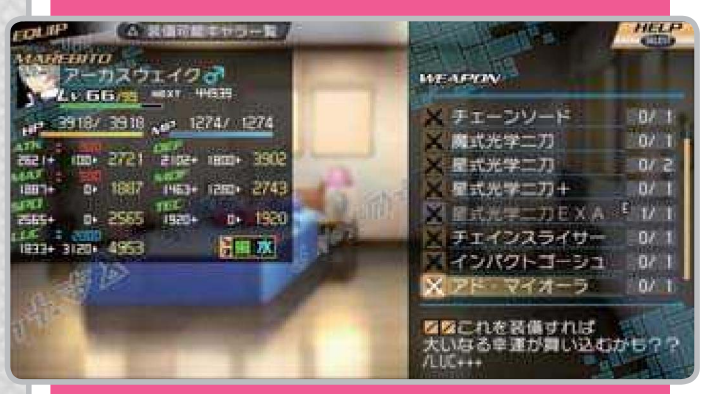




一形态，压力相对较低。玩家可以全部用四大属性的队伍出战，不遗余力地进攻。不过80级的BOSS所带来的杀伤力也不容小觑，建议玩家还是老老实实将平均等级提升到65以上再来挑战。

面对两名BOSS，必然要分散队伍，同样要派出一支防御力较高的队伍站在暗黑之种旁防止被围攻。两名BOSS的速度都不低，不过不要轻易使用男主角的“エ–テルリリ–ス”，否则恩泽尔的“ハイマズルリリ–ス”会让我方大部分角色非死即伤。即使如此，恩泽尔使用此招的频率也不低，使用能累积连锁槽的招式，或者拥有四个攻击方向的技能，能让恩泽尔快速进入“束缚”状态提高我方角色的生存率。采取两支队伍主攻，一支队伍吸引火力，另一支队伍给全员回血或提供BUFF的打法的话，击败恩泽尔也只是时间问题。剩下的暗黑之种杀伤力并不大，全员冲上去一顿胖揍，即可解决。

完成该任务后取得双刀“アド・マイオ–ラ”，能超大幅度提升LUC值。



モノクマの逆袭



任务目标	击败黑白熊（モノクマ）
任务报酬	强化パ–ツEXA

希望学园的绝望学园长再度袭来！黑白熊化身LV99的隐藏BOSS，势必要将本作玩家也拉入绝望之中。这次的黑白熊虽说还是后劲不太足，大概七八次必杀技MP就会见底，但是伤害十分高，小编平均65级的队伍所受到的平均伤害最少也在3000以上。玩家必须实打实地正面迎击。

战斗依然在苍园的迷宫最下层展开。让我们先来复习一下黑白熊的招式：“オシオキしちゃうぞ！”是强力暗属性的攻击，攻击范围是后左；“怒ってるだよ！”为强力无属性攻击，攻击范围是前左右；“グッモ–ニンッ！”则为强力光属性攻击，攻击范围是前后。属性上没有可以钻空子的地方，考虑到黑白熊为无属性，还是以四大属性的队伍迎战为佳。队伍要分散在黑白熊的前后左右四格位置上，降低队伍集中受创的风险，同时，主角的队伍尽可能站在黑白熊右方比较安全。战斗中可以考虑用道具来提升队伍的SPD，降低黑白熊的攻击频率，男主角的“エ–テルリリ–ス”则不要使用，因为黑白熊的所有招式都伴随降低以太浓度的效果。最后，只要尽快让黑白熊进入“束缚”状态，同时注意用マルチポ–ション及时给全员回复HP，战斗本身也不算特别困难。

“强化パ–ツEXA”获得后，女主角们的武器会强化至最终形态。另外，完成本任务后，会出现一个同名的新任务，只是报酬变成了和任务“モノクマの进击”相同的徽章。而且新任务是可以反复接的，熟练了之后玩家可以通过这个新任务来练级。





掌机王自由谈



有一种日子让我们过得无忧无虑，对于玩家来说莫过于无牵无挂、开开心心一起联机的学生时代，而当日后回忆起来，游戏过程的惊心动魄以及和好友间的协力与吐槽，都是非常美好的回忆，本辑收录作品《我与小伙伴的故事》，讲述的便是这样一段回忆。而“玩家点评”则收录了两款不同风格的游戏的评论，也欢迎各位玩家踊跃投稿，要求依旧是400字左右的评论。

我和小伙伴的故事

文 躲在下雨天

自从初中那会GBA SP被高年级强行“借”走后，看着那一盘盘的卡带就感觉就不会再爱了，对与掌机的喜爱也就存在我心里的一个角落……但是，后来我又结识了PSP……

与PSP的邂逅

读书那会儿学校规定前两年不允许带电脑，那时的手机也不像现在的手机这么高级有趣，所以寝室里的那拨高富帅就以和妹纸聊天为乐，其他的和没人爱的汉子就只能互依偎相互安慰——很不幸，我和前者无缘，但也不愿就这样堕落了，直到有一天，我和那个叫“尸体”的好“基友”变成了好机友。

尸体姓施，人又巨瘦，所以得此外号，他本人也不介意，毕竟长那么瘦，介意也打不过别人。那天短暂的周末结束，回到了寝室看见他正在玩一台蓝色的游戏机，彼时彼刻，我冷静的外表下内心的波涛涌动是没人能瞧见的，因为我太喜欢这游戏机了！他人那么瘦没战斗力，以后这台游戏机就归我玩啦！

虽然想法很龌龊，但我还是很绅士地说：“玩啥呢？是不是《宠物小精灵》啊？我教你啊！”

这货竟然还我一个很鄙视的眼神，似乎在用眼神传达：看就看，别废话！我这暴脾气当时就受不了，一生气我这一咬牙……

“尸大哥，借人家玩一会嘛，这么高级的我还没玩过呢……”我当时也不知道怎么就这么没骨气，悔恨啊！怪只怪当时年轻不懂事。毕竟是好朋友，看我这么有诚意也，他就很客气地借我打了几局。我记得那款游戏叫《火影忍者 疾风传》，头一次看到掌机竟然有这么优秀的画面——相信所有第一次看到PSP游戏画面的人都会这么感叹吧。（除非“《勇者别嚣张》系列”等点阵怀旧风格……）



我的PSP

蹭机蹭多了，也就不免有想买一台的冲动，节衣缩食几个月加上以前攒下来的钱，终于可以买一台了，这叫一个兴奋！但我不敢先斩后奏，为了得到老妈同意就有了以下对话……

“妈，我想买一台叫PSP的东西。”

“没钱！”

“没事，我凑齐了，你不用出钱。”

“到底什么玩意？多少钱？”

“这……这是索尼做的MP4，画面可好了，一千多。”

“不会赚钱就会花钱了？一千多太贵了！不行！”

“母亲大人，我这可以下载英文课可以学外语，偶尔听听歌、看看电影，很惬意的，求你了……

以上缩略N字，但只字未提能玩游戏这档子事，而老妈最后还是败下阵来，大概是被能学外语打动了吧——当然，后来看到我PSP除了玩游戏还是玩游戏，就彻底无语了。

记得那时老板给我拷了个《荣誉勋章 英雄连2》，我还蛮喜欢，就是有点难，好在无意间逛书店看到了《掌机王SP》的77辑有这游戏的攻略就买了下来，那时的《掌机王SP》还是



和机友组队的日子

有PSP的日子是快乐的，闲暇之余打打怪升升级，有条件还能是联联机。

那时最爱玩的莫过于《高达》对战系列以及《龙珠》，还有《山脊赛车》、《战神》这类优秀的作品。当然也有“《怪物猎人 携带版》系列”，虽然初次上手感觉操作略显复杂，但优秀的画面以及出色的打击感还是把我吸引住了，于是和尸体就组成黄金搭档，开始了被虐之旅。

其实最早发现这款游戏的是我，我看还行就推荐给了他。后来放寒假，我们打电话相约回校时好好刷怪，这假期就先自个练技术，于是被大野猪拱、被大怪鸟啄、被桃毛兽放屁崩飞、被跳跳龙围殴……我忍着摔机的冲动硬是撑下来了，一个月的寒假匆匆结束，是和尸体组队打怪的时候了！

世界上最远的距离是啥？我想是我玩了一个月的《MHP2》而想找他联机，可这货玩了一个月的《MHP1》！为了赶上进度，我只好穿着帅气拉风的桃毛兽大怪鸟混合套装，带着那个穿着最初始吊丝装的家伙重新开始最初的任务。

记得头次干翻轰龙，物品栏装得满满当当，带着各种炸药、陷阱、补血药就上了，之前说好的不躲在高台一箭一箭射它，因为太不爷们了，是纯的就砍死它！可怪就怪这轰龙太凶残了，这一吼还没干啥呢就立马换区域避难了。

尸体看着我，我看着他，看到了是男人之间无比坚定的信心！于是，冲！之后的缠斗很精彩也很惊心动魄，我记得我坚持了一分多钟，而尸体这笨蛋一分钟不到，总之我们双双被猫车了。

后来轰龙当然还是被我俩干翻了，过程过于玄幻，反正当时我被轰龙的龙车一撞轰飞上了天……最后我的好友尸体还虐了会轰龙的尸



体，唉，本是同根生相煎何太急？

之后的《MHP2G》和《MHP3》，我们都一起组队，我从大剑换成了铳枪，他从弓箭换成了太刀，其实中途也加进来过别的人，比如说黑皮（人长的又黑又胖故此得名），但这货不思进取，一天到晚在我俩打怪的时候他就知道采蜂蜜、挖大便，果断被我俩开除。还有个叫春花的（单纯的外号没有什么原因），这货比黑皮靠谱，记得有一次在把怪物打成睡眠状态后我们把各种大炸药桶堆满在了怪物的头部，春花放好了最后一个炸药桶后，无比英勇的喊了一句：“向我开炮！”尸体也不知从哪捡来的石子就扔了过去，嘭一声巨响传来，我们听到了怪物的惨叫，还隐约有猫叫，后来，就没后来了……

故事到这里也就到了尾声了，最后我们没在PSP上等到《怪物猎人3G》，也没等到《怪物猎人4》，而我和尸体也已经毕业各奔东西，但偶尔和尸体聊天还是会怀念那段联机时光。游戏本身没有感情，但有各色各样的玩家来赋予其生命，与其说怀念狩猎时光，还不如说怀念当学生的日子，怪物们都还很年轻，但一起走过来的猎人却已经老大不小了






玩家点评

PSV 迈阿密热线

厂商：Devolver　类型：ACT

评论人：nyx-eiji　评分：

本作讲述了一位杀手的一生，周而复始地接任务、做任务。流程中随处可见巡逻的小弟，或站岗、或拿着枪械等待着偷袭者的攻击。而我们就在这种血腥的氛围下杀掉每一位觉得不顺眼的敌人，这样才能从压力的生活中得到一丝的解脱，只有服从命令才能最终活着出去已然成为他们的人生信条。

从游戏截图中会看到满屏的马赛克，遇到这样复古的画面，可能有不少人不禁会问：这个游戏到底好玩么？我想说的是，这真的是一款让你在5分钟之内投入大量激情的游戏，否则就不会三番五次地移植到各个平台之上了。本作有着极佳的原声，印象深刻的BGM让人热些沸腾；在这刺激的杀人之旅中，流畅而不失爽快；还有出色的游戏剧情，纵贯游戏的神秘新鲜感。而紧张的挑战则让玩家在每章都要动脑去设定独特的战术，并收集功能不同且形色各异面具。多个结局的设定更为这个短小精悍的游戏增色不少。而且即便在今天，这种俯视角的动作游戏也绝对不会过时，杀戮、暴力贯穿始终，血色成为了这个游戏最好的注解——把自己带进那个80年代的街机时代吧！



PSV 无双大蛇2 终极版

厂商：Koei Tecmo Games　类型：ACT

评论人：shin3　评分：

本作是《无双大蛇2》的加强版，加入了不少新内容。应龙、玉藻前等全新的可用角色配合新增的4个故事章节，完善了游戏的整体剧情。前作的编辑模式和《Hyper》新增的对战模式也得到加强，新增的无限模式则使游戏的耐玩性得到进一步提升。武将技能方面追加的空中风格战技、战斗风格切换和三重猛攻，令玩家搭配出更多组合技也大大丰富了玩法，配合《真・三国无双7》的移动上马功能，大幅度提升了游戏的流畅度。

作为PSV平台的第三款《无双》，由于采用了和PS3版完全一样的大地图，使得游戏画面、同屏人数和帧数相比《真・三国无双NEXT》有所下降，音效也存在比较严重的缺失问题（官方已出补丁修正）。

而KT在PSV上出的游戏大多有触摸操作，比如《无双NEXT》的突袭事件、武将单挑以及《忍龙∑+》的触屏射箭，但是实际操作却变得复杂，甚至影响到游戏的流畅度。本作也不例外，使用触摸屏切换角色和触发合体技很容易误操作。但瑕不掩瑜，充实的游戏内容和较好的游戏体验，使得本作依然不失为一款PSV上的佳作！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



近期，PSV-2000型在3DS两大怪物级软件的狂轰滥炸中艰难登陆于市场，像以往一样，新机型在刚刚推出时总是免不了被拿来和老机型做各种对比，而且这一次玩家间的舆论更加倾向于老款1000型，于是就造成了商家们对于2000型热情不高，而1000型短时间内也没有出现任何会降价的趋势。目前2000型价格普遍在1400元上下，基本也没有彩机之分（本来就是主打色彩牌）；而1000型也维持在原先的1200元，白色的价格更是直逼2000型的1400元。从实际的使用来说，2000型早晚会是主流机型，一方面之前已经购买了1000型的玩家不需要再花钱进行更新，另一方面新玩家也不用再纠结于新老机型的各种对比数据，数码产品向来是“有新的就不买旧的”，除了厂商宣称的各种改良以外，防止翻新机也是一个理由。

相比于PSV的沉寂，3DS早已经历了各种海啸，两款重磅级软件除了本身之外，还带来了丰富的限定版主机和各类周边。其中《怪物猎人4》的两款限定机内含实体版游戏，价格在2500元左右，考虑到最近该游戏由于货源问题涨价明显，限定机倒也不显得那么土豪向了。而《口袋妖怪 X・Y》在内置游戏的情况下售价2100元，比分开购买的价格差出一款正版软件钱，还算是比较合适的选择。只不过该价格仅是内置Y版的宇宙蓝色，再加上《口袋妖怪》之前的各种限量主机早就成为了收藏市场的宠儿，目前的这款顶多算是一个平民化的伪限定罢了，从实用的角度考虑普通版主机搭配限量周边也是真饭的一个选择。





3DS平台的两大怪物级软件《怪物猎人4》和《口袋妖怪X・Y》在这个初秋华丽登场，并在很短的时间内突破百万销量，日本电玩市场似乎回到了10年前那样的风光，不过与跨平台的《GTA5》五天创造10亿财富的神话相比，还是有一段差距；同样是在这个时段发售的PSV改良版PSV-2000则成为了一个另类，少有人问津，似乎就像是没有发售过一样。

PSV-2000目前市面上只有日版，国内首批现货报价都比较贵，差不多要1400元，加上其他乱七八糟的东西比如记忆卡什么的就要过1500元了，屏幕贴膜似乎还没有，有的店家说过几天有，不知道真假，个人建议是先等一段时间，感觉降价的空间会比较大。记忆卡方面，上月开始PSV记忆卡4G、8G、16G、32G的官方价就已经全部降了，国内自然也跟着降了不少，64G的版本日本已经有售，但广州这边暂时还没有，不过就算有开始的时候也会比较贵；就目前网络上的舆论倾向，PSV-2000的口碑是远不如PSV-1000，所以很难保证之后的时间里面奸商们会不会把PSV价钱炒回去。

《怪物猎人4》热度还没过，又杀出个《口袋妖怪X・Y》，3DS平台的玩家真是有够忙的，《口袋妖怪X・Y》日版现货在400元左右，港版则是330元左右，看来任天堂开始重视亚洲市场，最近的大作基本都是和日版同步上市的，而且价格还相对便宜；《怪物猎人4》黑白两款同捆限定版均有现货，价格都在2130左右；这辑3DS LL不论是4.5还是以上系统都一个价格，不过根据最新消息，那个活在4.5系统里的烧录卡说已经能支持《怪物猎人4》以及《口袋妖怪X・Y》了，并且能通过伪装上e商店，是不是真的有这么厉害不大清楚，反正要买机的朋友可要趁早了。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1100	—	1270	850	40	60	100
北京	绿洲电玩	1050	1050	1320	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1280	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1100	1300	660	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	1350	750	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1350	750	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)
广州	打机王	1080	1250	1380	60	114	200	380
北京	绿洲电玩	1200	1230	1400	140	190	330	520
江苏苏州	哇靠电玩	1180	1380	—	90	168	268	388
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	—	1350	80	140	220	380
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1200	1380	85	145	235	355
广西南宁	光派电玩	1200	1450	1500	120	180	280	450

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

3DSLL专用红白机手柄风收纳包



品名	レトロフェイスポーチ（FCレッド）
出品	Cool Clown
对应机种	3DS LL
官方价格	1500日元

同样是怀旧风，这个收纳包看上去就没有以前介绍过的Game & Watch壳那么时髦，不过内部空间算是有板有眼，有专门的3DS卡带槽，网袋部分可以放SD卡和AR卡什么的杂物，不过由于内部空间比较紧凑，所以也不宜放太多的东西。





USB充电火牛+3米3DS/3DS LL专用USB充电线

品名	USB ACアダプター ミニ 3m
出品	Cyber
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	1890日元

由于3DS LL没配充电器，玩家在购买主机时还得另买一个充电器，除了官方的充电器外，第三方厂商推出的充电器也可以列入选择范围。这款Cyber的充电器，伏宽为100伏～240伏，国内外都能通杀，USB通用接口输出，支持大部分充电设备，而且最关键的是传用USB充电线长度达到3米，用起来相当方便。







PSV专用充能握把



品名	Power Grip for PS Vita
出品	NYKO
对应机种	PSV
官方价格	24.99美元

这是由业内闻名的便携充电电源厂商NYKO带来的一款PSV专用的充能握把，握把的重点是充能单元，这个部分内藏了电量达到2200mAh的锂电，和PSV的电池一致，让PSV续航时间延长一倍；印有NYKO标志的部分是能和PSV充电口连接的输出端口，使用了弹簧机构控制端口的连接；握把上的充电端口和PSV的一样，不需要另外预备充电设备；数据连接方面，NYKO官方并没有提及是否能通过握把的端口进行数据连接，如果可以的话就真是相当方便；价格方面保持了NYKO一向的良心，25美元折合人民币大概150元左右。







《怪物猎人4》e-Capcom限定【完全套装】





品名	《モンスターハンター4》イーカプコン限定【COMPLETE SET】
出品	Capcom/千值练
对应机种	3DS LL
官方价格	10990日元

传说中的“一卡入坑”限定的《怪物猎人4》套装，内含：《怪物猎人4》游戏卡带一张；雄火龙剑装猎人全关节可动塑料人偶，飞龙刀和飞龙碎锤各一把，另外还有座台、替换手等；3DS LL收纳腰包，仔细看还是封面怪黑蚀龙主题的；挂绳一条，同样也是黑蚀龙主题，并附带两个标签小挂件，小挂件背后可以清洁屏幕。需要注意的是，塑料人偶、腰包和挂绳都是出自著名周边商“千值练”之手，单买并不便宜，但合成套装的话就优惠不少了，有兴趣的朋友可关注下。







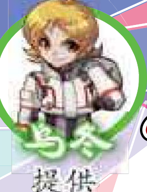






游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



边泡温泉边狩猎吧！“怪物猎人 × 长野信州涩温泉”活动





▲涩温泉的玄关，一旁是这次活动的吉祥物涩猿君艾鲁。

为了迎接“猛汉 4”（《MH4》日文简称谐音）的发售，大受好评的“怪物猎人 × 长野信州涩温泉”活动再次启动，这是继 2010 年和 2011 年后，Capcom 和长野县信州涩温泉第三次联手举办该活动。活动期间涩温泉会装点成《MH》主题，并且贩卖相关的周边和食物。这次的活动为期一年，一直到明年的 8 月才结束，根据季节的不同还有特殊活动，有机会去日本的猎人不可错过。

活动专线

为了让参加者能体验到全程的“猛汉之旅”，主办方连交通都不放过，参加者可以先从坐专门的“猛汉巴士”到长野县，然后再从长野县坐专门的电铁“猛汉特急 雪猴”到达温泉乡。





►主办方准备的专用通行巴士。



▲►猛汉特急 雪猴，车厢侧面印有怪物的图案。

九头巡

说到涩温泉最有名的，那就是这里的 9 个公共浴场，来这里的人一般都会把这 9 个浴场都洗一遍，俗称“九汤巡”。而和《MH》合作之后“九汤巡”就变成了“九头巡”，每个浴场代表一头怪物，玩家每泡过一个就可以获得一枚对应怪物的印章。另外这次还追加了番外篇的露天浴场，代表怪物是艾鲁猫，这里的一大特色是出水口做成了雄火龙头的模样。



▲“九头巡”的第三头——钢龙。

►▼番外篇的艾鲁猫，浴场的雄火龙出水口非常醒目。





▲完成“九头巡”后可获得贴纸作为奖励。

怪物脚印

在涩温泉各处的地面都印有等身大的怪物脚印，除了非常显眼的大型怪物脚印外，街道中还隐藏有艾鲁猫和小猪的脚印，想拍到全部脚印的话就需要找一下了。



▲碎龙的脚印，下面还标有脚掌的长度。



▲艾鲁猫和小猪的脚印，不仔细一点看的话还真难发现。

钓鱼大会

钓鱼也是狩猎生活不可缺少的一部分，涩温泉准备了专用钓场供参加者使用，并且客人钓上来的鱼还可让店家帮忙烤熟后食用。



▲钓杆和钓饵都由店家提供。



▲由店家帮忙烤鱼，就不用担心变成“烤焦的鱼”了。

飞龙巢穴

在和街道离得稍远的山坡上，一处空地被还原成了游戏中的飞龙巢穴，巢穴中躺着两颗飞龙蛋，参加者可以像游戏中的偷飞龙蛋任务一样，抱起飞龙蛋拍照留念。



▲就像游戏场景一样的飞龙巢穴。

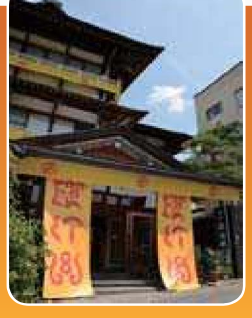


▲亲身体验一下偷飞龙蛋的感觉吧。

集会所

活动期间，涩温泉设有专用的猎人集会所，供猎人们联机，可以联的游戏包括了3DS的《MH3G》、PSP的《MHP3》和最近发售的《MH4》。





◀▲集会所一共有几处，开放时间都是不同的。

美食

街道上的饮食店在活动期间都把菜单换成了“猛汉”专用，如黑蚀龙凉面、鬼蛙寿司和野猪王盖浇饭等特色食物令人食指大动。



▲耐力不够就来个烤肉吧。



▶狩猎不可少的回复药。

露天商店

露天商店是这次活动的另一个重头，在这里的商店可以购买纪念品，同时还提供游戏中的装备供游客拍照。到了晚上还会庙会，大家随着鼓声一起跳舞。



▲穿上装备化身为猎人。



▼晚上的庙会大家一起跳舞。



▲艾鲁猫的火龙车，可以用来玩射击游戏赢取奖品。



▲《MH》的吉祥物艾鲁和涩温泉的吉祥物涩猿君。

怪物猎人祭典 13 火热开战

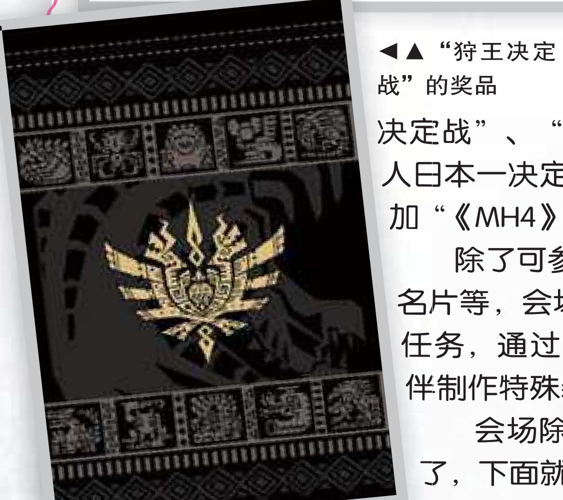
阿鲁提供



Capcom 官方为怪物猎人粉丝狩猎祭——怪物猎人祭典 13 从 10 开始，以东京为起点，陆续在日本举办（分别为 10 月 20 日在东京、11 月 3 日在名古屋、11 月 10 日在福冈、11 月 17 日在札幌、11 月 24 日在大阪）。届时除了会举办“狩王决定战”、“女性猎人日本一决定战”、“亲子猎人日本一决定战”等活动外，在场的猎友还可以参加“《MH4》挑战任务”，完成后可以获得小礼品。

除了可参加比赛以及现场与猎友们共斗、交换名片等，会场还会先行配信“モンハン部”的下载任务，通过限定素材玩家可以给猎人和艾鲁猫同伴制作特殊装备。

会场除了各种活动外，特色周边自然也少不了，下面就放出部分给大家一睹为快吧。



◀▲“狩王决定战”的奖品





▲“女性猎人日本一决定战”和“亲子猎人日本一决定战”的奖品。





▲▶吹着喇叭唱着歌，快快乐乐把怪杀。





▶青熊兽和白兔兽外形的连帽外套，样子非常直观，售价为 8400 日元（折合人民币 523 元）。



▲地区限定的屏幕擦，只能在当地会场买到，每个售价 840 日元（折合人民币 52 元）。



▲分别以狩猎猫装备和轰龙为主题的帽子，售价均为 3675 日元（折合人民币 229 元）。



▲以苍火龙和狱狼龙的表皮和甲壳设计的主题 T 恤，售价 2993 日元（折合人民币 186 元）。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

《口袋妖怪X·Y》强势袭来，你是玩了呢，玩了呢，还是玩了呢？不过最近国内炒价比较厉害，没有第一时间购入的玩家索性就等价格回落之后再说吧，没有玩到游戏就在“美图秀”里解解馋咯。









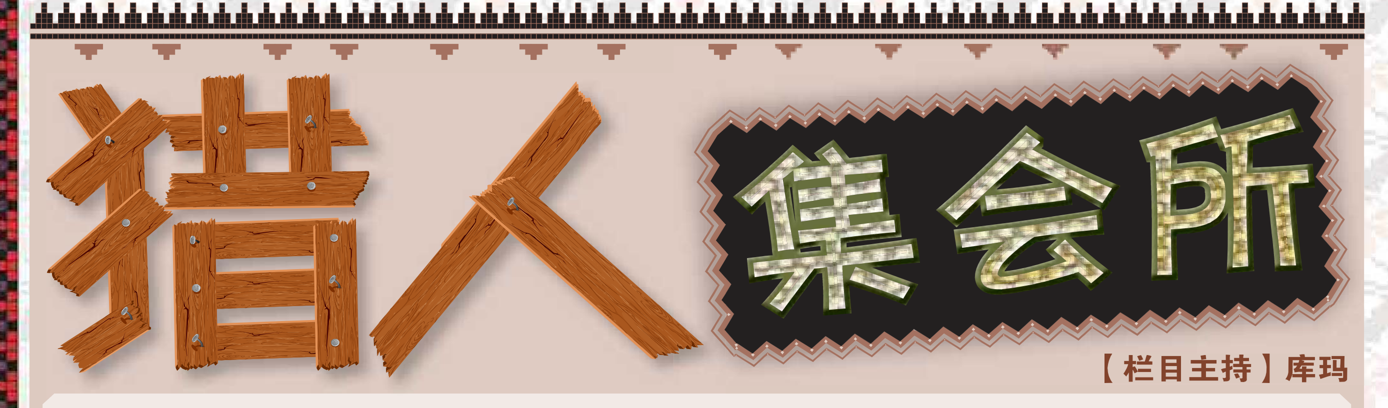




库玛：小巧的那只那么可爱，长大了就没有爱了。

马修：熊猫的进化还是很符合现实的，从那么小的小东西长成那么大一只。


马修：鲁叔，这图你都能找到……
阿鲁：训练一下大家的抗瞎能力。
阿鲁：光看那两个铁锥就感觉战斗力爆表啊。
马修：这次草主角的最终形态总觉得是机器人……



《怪物猎人4》（以下简称《MH4》）自发售起已经过去一个多月了，相信顺利从村任务和集会所任务毕业的玩家也不在少数了。在《MH4》中玩家不仅可以见到像是黑蚀龙、天回龙、奇猿狐以及影蜘蛛等新怪，还有前作中的狗龙、雷狼龙、轰龙等经典怪物。怪物作为“《怪物猎人》系列”之灵魂，在系列作品中也有着一个庞大的设定体系。从本辑开始就让我们来走近这个光怪陆离的怪物世界吧！

小谈《怪物猎人》生态 草食种篇

文 koflover

系列从2004年在PS2平台发售首作至今已经推出了十余部游戏，这其中包含了一些移植、外传和资料篇。《怪物猎人》的一大特色就是对各种怪物的描写刻画，许多怪物还有自己的“生态影像”，看起来如同动物纪录片一般。从这辑“猎人集会所”开始，我们来介绍分析下游戏中登场的怪物。

在分析怪物之前，我们先来谈一谈《怪物猎人》中的怪物分类方式。按照体型大小，可以分为小型怪物、中型怪物、大型怪物和超大型怪物这四种。小型怪物就是传统意义上的“杂兵级怪物”，其中包括性情较温顺的草食动物、会主动攻击人类的肉食动物和一些喜欢骚扰人类的甲虫和飞虫。中型怪物指的是那些相对弱小的BOSS怪物，比如白速龙王、青熊兽、野猪王、白兔兽等等，玩家只要熟悉了游戏的基本操作后，战胜它们就没有什么问题了。大型怪物就是更高一级的BOSS怪物，从比较好对付的大怪鸟、桃毛兽王，到轰龙、恐暴龙这类强者，都属于大型怪物的范畴。而超大型怪物的最大特征是拥有极其庞大的体型，即便它们一招不发，也能给玩家带来极大的威慑力，这些超大型怪物一般都是游戏中的压轴BOSS，目前在游戏中已登场的超大型怪物有老山龙、黑龙（包含亚种红龙和祖龙）、砦蟹、浮岳龙、霸龙、崩龙、大岩龙、砮岩龙、大海龙（包含亚种皇海龙）、峰山龙（包含亚种灵山龙）、煌黑龙、岚龙、炼黑龙，如果这些怪物你全部都战胜过的话，那就证明你是不折不扣的王牌猎人。

除了体型级别外，怪物本身还有对应的种族分类。目前游戏中一共有16个种族，它们分别是草食种、鱼类、兽人种、甲虫种、甲壳种、牙兽种、鸟龙种、鱼龙种、飞龙种、海龙种、兽龙种、牙龙种、两生种、铁角种、蛇龙种和古龙种。另外还有少部分怪物被归入分类不明的类型，比如《MH4》中的新怪物“黑蚀龙”，还有在《合金装备 和平行者》中出现的“核龙”以及漫画中登场的一些原创怪物等等。这次我们先来介绍下草食种怪物吧。



草食种怪物

草食种怪物是初级怪物的代表，它们由于攻击力和攻击倾向都很弱，因此是新手猎人的最佳练手对象，不过面对这些善良而又温顺的怪物，玩家会不会有不忍心动手的恻隐之心呢？但对于老手猎人来说，这些草食种怪物还是能放过则放过吧，毕竟大部分怪物的掉落素材都没有多少价值，把精力和时间放在那些凶残的大型肉食怪物上才是一名优秀猎人应有的素质，一味欺负弱者可不好。



学名：アプトノス（Aptonoth）

登场作品：所有"《MH》系列"

植食龙是最常见的怪物，它不仅在历代作品中全勤登场，而且在各个地区几乎都能见到它们的踪迹。在善良温顺的草食种怪物中，植食龙又最为"老实憨厚"，它绝对不会主动攻击人类，即便有猎人对它们动手，它们一般也会逃走，只有在走投无路的情况下才会对猎人发起绝望的反击。被驯服的植食龙是人类的好伙伴，经常被当作畜力来使用。虽然玩家有时候可能不忍心伤害这些植食龙，但植食龙也是很多大型肉食怪物的食物，它们在这种弱肉强食的生态环境中注定就是被宰杀的命运。当猎人与大型怪物搏斗的时候，因饥饿或体力不支而逃走的大型怪物往往会猎杀一头植食龙来补充体力，作为一名好猎人，这时候一定要拔刀相助啊！

植食龙的骨质背鳍和尾巴上的尖刺与侏罗纪晚期的剑龙（Stegosaurus）很类似，但它的头冠则像是白垩纪晚期的卡戎龙。卡戎龙隶属于鸭嘴龙科（Hadrosaurs），在已知的所有鸭嘴龙物种中是体型最大的。

►剑龙的背鳍主要是用来散热。

◄向后延伸的空心头冠是卡戎龙的一大特征。

草食龙

学名：リノプロス（Rhenoplos）

登场作品：《MH3》、《MHP3》、《MH3 G》、《MH4》



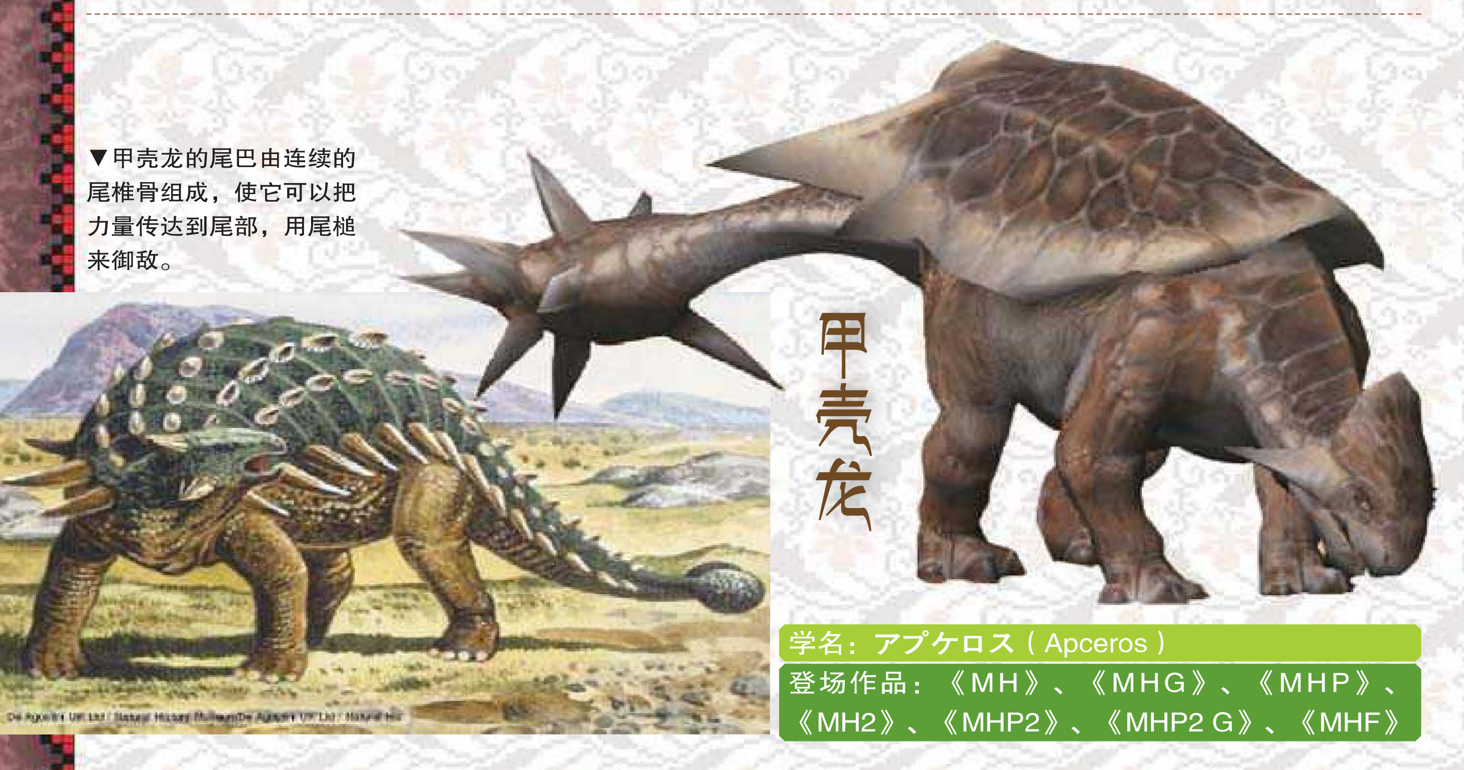
▲原角龙的头盾并没有多少防护能力，主要还是起到展示雄性特征的作用。

草食龙和植食龙（アプトノス）的名字很接近，但两者的区别还是很大的。草食龙喜欢生活在干燥的地区，像沙原、火山、地底洞窟这些“鸟不拉屎”的地方经常有草食龙出没，反倒是密林、沼泽这些水草丰美的地区却见不到它们的踪迹。草食龙在草食种怪物中算是个头比较小的，但它的攻击性却比较强，哪怕猎人没有对它或它的同伴挥刀，仅仅是侵入了它们的地盘，就有可能遭到它们的围攻。当然，草食龙的攻击手段只有冲刺头撞这一招，即便是新手猎人也很容易应付。虽然草食龙基本属于“人畜无害”的类型，但因为它能掉落“草食龙的甲壳”、“草食龙的头壳”这两种在武器和防具升级中都常用到的珍贵素材，所以专程去捕猎草食龙的猎人大有人在。

草食龙并没有特定的现实生物原型，它的圆扇状头盾取材于白垩纪晚期的原角龙（Protoceratops）。原角龙在影视作品中的上镜次数比较少，反倒是拥有类似头盾且多出犀牛状尖角的三角龙更为大众所熟悉。

甲壳龙

▼甲壳龙的尾巴由连续的尾椎骨组成，使它可以把力量传达到尾部，用尾槌来御敌。



学名：アプケロス（Apceros）

登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHP2 G》、《MHF》

在早期的作品中，甲壳龙以比植食龙高一等级的草食种怪物的身分登场，在沙漠、火山等干燥区域出没，不过最近已经很久没在游戏中出现了。与温顺的植食龙相比，甲壳龙的脾气算是比较暴躁的，它们见到猎人闯进自己的领地时，就会用后腿直立的方式进行威吓，并使用头撞和甩尾的方式来进行攻击，即便是该区域有大型肉食怪物出现，甲壳龙也无所畏惧，继续不依不饶地穷追猛打。甲壳龙可以掉落“龙骨【中】”这类高级素材，虽然掉落几率很低，但毕竟省去了玩家一遍遍刷大怪鸟的麻烦。所以当玩家来到沙漠或火山区域时，除了狩猎任务和例行采集以外，也会抽空杀几只甲壳龙来剥素材。

甲壳龙的生物原型是白垩纪末期的甲龙（Ankylosaurus），它的最大特征就是坚硬的贝甲和沉重的尾槌，这两点与《怪物猎人》中的甲壳龙是完全一致的。

波波

学名：ポポ（Popo）

登场作品：《MH2》、《MHP2》、《MHP2 G》、《MH3》、《MHP3》、《MHP3 G》、《MH4》



波波全身被长毛所覆盖，表面看来像是一种凶猛的怪物，两颗巨大的象牙颇具威慑力，但实际上波波的性情和植食龙一样温顺，在受到惊吓的时候就会逃走，除非是自己的孩子有危险的时候才会鼓起勇气去战斗。面对这样善良的草食种怪物，相信大部分猎人都不会舍得对它们动手，但因为"波波的舌头"是闻名天下的美食，所以许多人要么去捕杀野生的波波，要么把波波驯化饲养起来后再宰杀食用。

波波的原型就是著名的猛犸象（Mammoth，又名长毛象），但没有长鼻是波波和猛犸象的最大区别。猛犸象存活于距今四百八十万年至四千年前的这段时间，最后一批猛犸象于公元前2000年在西伯利亚灭绝，但科学家曾在此发现保存完好的猛犸象冰冻尸体，从理论上来说人类是可以利用克隆技术让猛犸象复活的。



►猛犸象的灭绝原因众说纷纭，而即便人类能够使猛犸象复活，主流社会也未必认可。

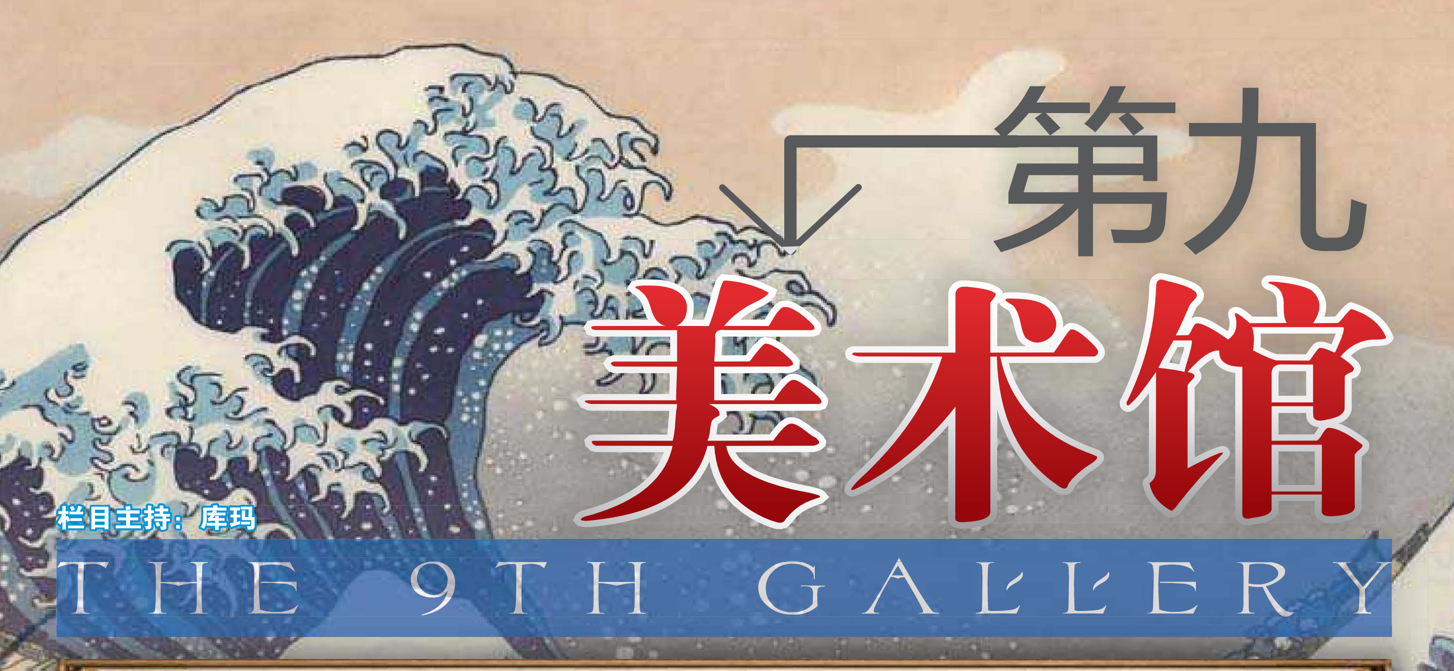
MH狩猎回记 跳跳三猫事件











栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

《妖怪手表》与日本妖怪画（下）

在上辑的《第九美术馆》中，小编为大家简单介绍了日本妖怪绘画历史上的一些名家，并将《妖怪手表》中的云外镜和天狗这两只妖怪与日本妖怪画中的传统形象进行了对比。本辑的内容将继续围绕《妖怪手表》中其他一些原型历史较为悠久的妖怪们来展开，那么下面就让我们来看看这款游戏里还有哪些经典妖怪，并且这些妖怪的人设从日本妖怪画这一元素中汲取了哪些灵感吧！

九尾狐（キュウビ）

九尾狐原为中国神话中的生物，是一只有着九条尾巴的狐妖，也被称为“尾裂狐”。一般来说，妖狐都要经过万年修炼才能成为九尾狐，这也是妖狐的最终形态。《山海经・南山





↑葛饰北斋所绘制的《三国妖狐传 第一班足王ごてんのだん》，在传说中九尾狐变身为美女华阳夫人，并成为了印度日天罗国班足王的王妃，整日蛊惑班足王滥杀无辜民众，最后班足王被国民反抗杀掉，九尾狐也趁乱逃走了。

←《班足太子と九尾の狐》，作者歌川国芳，也是描述班足王与九尾狐的故事。

经卷》中曾对九尾狐进行了这样的描述“有兽焉，其状如狐而九尾，其音如婴儿，能食人，食者不蛊”。可见九尾狐作为妖怪的形象也是带有些许阴森恐怖之感的。九尾狐其实是源自于神圣化的狐信仰，并且在古代中国热门的狐信仰也传到了日本，并在日本衍生出了不少浮世绘及文学作品，“那须九尾祭”这一以九尾狐为祭祠对象的祭典也在日本非常有名。





↑ 其他关于九尾狐的妖怪画也有很多，可见九尾狐在妖怪画领域也算是个大热题材。



↑ 鸟山石燕的代表作《今昔画图续百鬼》中幻化为美女的九尾狐，从图中仍可以看到其身后的狐尾。



←《妖怪手表》中的九尾狐。

从游戏的设定上来看，九尾狐是《妖怪手表》中的最上位妖怪之一，这也符合其在中国神话体系里上古神兽的定位。比起妖怪画中九尾狐的狐狸形态，《妖怪手表》中的九尾狐更偏向人的形态，恐怕这也是结合了其能幻化为人的特征吧。

妖怪猫

在《妖怪手表》中，有着地缚猫、不良猫（ワルニャン）和武士猫（ブシニャン）等以猫为造型的妖怪，他们不仅不会让人觉得可怕反而还让人觉得萌感十足。在日本妖怪传说中，猫也是十分著名的妖怪形象，根据形态和成为妖怪方式的不同也被分为了“化猫”和“猫又”两种形态。



→ 与谢芜村笔下的化猫。



↑一生都酷爱猫的歌川国芳也经常用猫来做妖怪画的绘画题材。

传说化猫是在受到了一定的外界影响，比如被人类迫害或者施恩，在怨念或者报恩的心态下变成的。虽然其外形是猫，但却能直立行走，附身在人类身上。并且化猫还有操纵尸体，甚至化身为人的能力。猫又的最大特征则是其尾巴会分叉。传说当猫在存活得足够久的时候就会开始具备一定的灵力，因此“猫又”不仅仅是妖怪，有时也会以式神的形态出现。

《妖怪手表》中出现的妖怪猫的尾巴都有分叉，并且都是以直立的形象示人。因此他们的形象都更偏向猫又。但是游戏中的地缚猫是带着被车碾压致死的怨恨而成为地缚灵的，这一设定又非常符合化猫的特征。可见游戏中的妖怪猫们是在结合了猫又与化猫两者的特色而诞生的。



→《妖怪手表》中可爱的地缚猫。



↑鸟山石燕所画的猫又，直立行走及分叉的尾巴是其最大特征。

野河童（ノガッパ）

相信喜欢日本动漫或者游戏的人对河童这一典型日本妖怪都不会陌生。其实河童的传说在诞生之初还是有着强烈的恐怖色彩的。比如一些邪恶的河童会躲在水里，然后趁人路过时将其拖下水然后吃掉内脏。河童的外表似猴子，但手脚又似有蹼的鸭掌，其头部有一个形似碟子的部位，若是里面的水干涸了的话，河童就会失去其妖力。



←葛饰北斋所画的河童，其头上覆盖着浓密的毛发，背后的龟壳和如同青蛙般的皮肤外表表明了其水生的特征。



↑河童在日本也被叫做“川太郎”。



↑水木茂笔下的河童就已经开始具备了一种呆萌感。



←《妖怪手表》中的野河童是个丢三落四的天然呆角色，甚至弄丢了自己的水壶以至于严重脱水，还被人类看到了自己的妖怪形态。

从画作中我们可以看出，河童的外貌特征经过长时间的渲染已经基本固定了下来，但随着动漫游戏的改编，河童渐渐脱离了以往恐怖的妖怪形象，变得越来越来人畜无害，甚至还带着点可爱吉祥物的味道。《妖怪手表》中粗心大意的野河童在造型上十分简洁，背着小水壶的他甚至还有几分童真的味道。

獏（バク）



↑葛饰北斋所笔下的獏有着毛绒绒的外表。

獏也是从中国传到日本的妖怪之一，有着能吃掉人的噩梦的能力。在日本甚至还有这样的风俗：在正月人们为了做有吉祥意味的初梦会在枕头下放置绘有宝船的画，并且在船帆上还会画上獏以祈求不被噩梦所扰。因此獏与其说是凶恶的妖怪，倒不如说是类似于圣兽般的虚构生物。不过近来的动漫游戏改编中獏也会作为反派登场，它们会通过吸食人们的美梦让人陷入绝望，甚至还会通过自己的法力让人们陷入无尽的噩梦之中。



←《妖怪手表》中的妖怪獏。

《妖怪手表》中的獏不仅有吃掉人的梦境的能力，还可以吸走人的倦意以及有着变身能力，与葛饰北斋的画作相比其用来吸取噩梦的鼻子被强调得更为夸张，并从毛绒绒的外观蜕变成十分光滑鲜艳的形态。

初梦 按照日本的传统，初梦是指新年的第一天晚上做的梦，预示着此人未来一年的运势。

宝船 日本七福神乘坐的堆满宝物的船。传说在枕头下放上宝船的画就可以做一个美好的初梦。

雪女（ゆきおんな）

雪女也是日本的经典妖怪形象。由于在环境恶劣的风雪天人很容易迷路以至于丢失性命，于是在民间就有雪女在风雪中迷惑路人并吸食人生气的传说。其实在日本关于雪女的传说有很多版本，最广为流传的版本是雪女在风雪中与一男子相遇，她威胁男子不能将两人相遇过的事告诉他人。然后雪女伪装成

→佐脇嵩之的《百怪图卷》中的雪女有着和式美人之感。

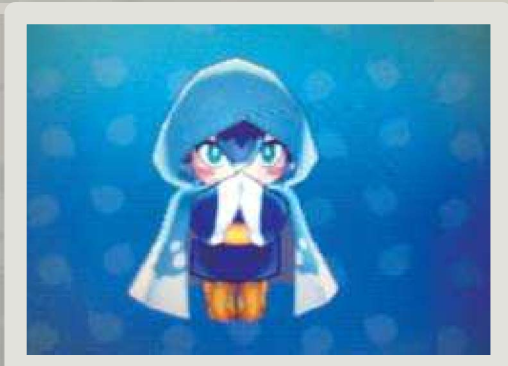
佐脇嵩之 江户时代的画家，绘有《百怪图卷》。他所创作的妖怪画作品，为后人留下了宝贵的妖怪艺术财富。

平凡的人类女子与男子结婚生子。最后没有信守承诺的男子向妻子透露了与雪女相遇的过往，雪女马上恢复了原形，并含泪杀死男子带着所生的小孩回到了那一片冰天雪地之中。



↑ 鸟山石燕所画的雪女其实并没有太突出雪女美艳的特质。

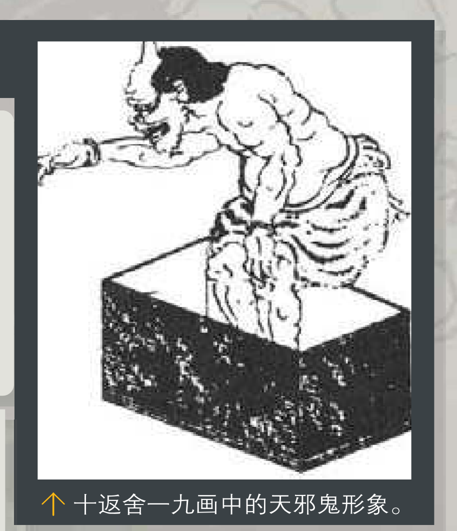
《妖怪手表》中的雪女完全就是幼齿萝莉的形象，与其伪装成人类妈妈桑时的美艳动人形成了强烈的反差，这完全颠覆了一直以来的妖怪画中雪女的既定外形。而且虽然游戏中的雪女拥有着能冰封一切的强大力量，但同时也烦恼着无法控制自己的法力，这也与传说中冷酷的雪女形象有所不同。



↑《妖怪手表》中的雪女。

天邪鬼（あまのじゃく）

天邪鬼在日本也被称为“河伯”或“海若”。根据日本名作《古事记》记载，天邪鬼是伊邪那岐命和伊邪那美命所生的第二子，由于性别非男非女在出生后即被抛弃。天邪鬼可以洞察人心以及模仿他人的外表举止甚至声音，会通过不断挑起人的恶念，唆使人作恶。现今日语中的“天邪鬼”一词也多用来指代“性情乖僻、奸诈狡猾”的意思。

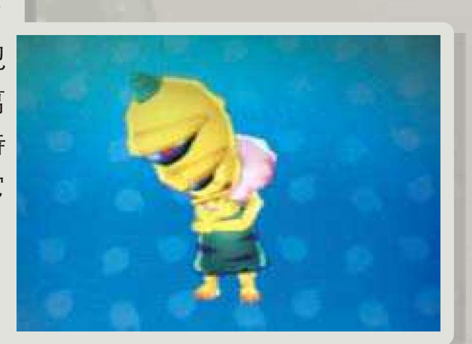


↑ 十返舍一九画中的天邪鬼形象。



↑ 根据水木茂的漫画《鬼太郎》所改编的动画，在其中登场的天邪鬼的外形无比魁梧。

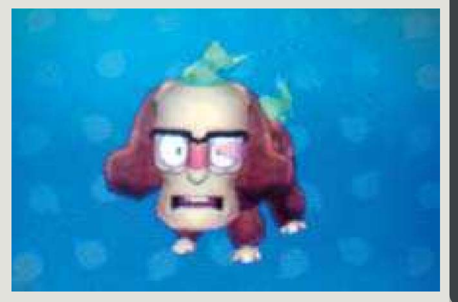
关于天邪鬼的画作不是很多，从十返舍一九和水木茂的作品来看，天邪鬼的外表和一般的恶鬼区别不是很大。但游戏中的天邪鬼则变得十分娇小且只有一只眼睛，不过爱挑唆人犯错的本性倒是没有变多少，不断游离的眼神也突出了其阴险狡诈的性格特征，会攻击同伴的技能也十分忠实它本身的特性。



→《妖怪手表》中的天邪鬼。

人面犬（じんめん犬）

人面犬的传言在日本的江户时代就已经存在了。江户时代的文人——石冢丰芥子在《街谈文々集要》中提到了1810年6月8日，江户田户町的某只狗生下了一只狗仔，其脸酷似人脸。在八十年代末九十年代初时，人面犬出现在日本大街小巷的传言也盛行一时，所以从某种程度上来说，人面犬并不是传统的日



→《妖怪手表》中的人面犬。



↑《街谈文々集要》配图中的人面犬，围观的人们不但没有露出害怕的神情反而兴高采烈，可见人面犬并不是什么邪恶恐怖的妖怪。

十返舍一九 江户时代后期活跃的剧作家和浮世绘画师，其文字和绘画作品中都对妖怪，特别是辘轳首有着一定的涉及。

本妖怪，而更偏向于都市传说。

《妖怪手表》中的人面犬从背后看是一只十分可爱的狗，但一切换到正面就是长着一张大叔脸的妖怪犬。这个长着一张中年大叔脸的人面犬还怀抱着成为社长的梦想，其颓丧的造型不知道是不是参考了现代日本社会里为生计奔波的上班族们呢。

野槌蛇（ツチノコ）

野槌蛇，在日本是一种传说中类似于蛇的谜之生物，由于其外形和槌十分类似，因此得名野槌蛇。野槌蛇一般栖息于深山野林，传说它在饥饿时会吃掉人类。不过《古事记》和《日本书记》记载的野槌蛇并不是妖怪，而是一种带有灵气的山间精灵，恐怕是古时的人类对蛇类的恐惧才让其原本神灵般的形象渐渐被妖怪的印象所取代了吧。

从画作中我们可以看出，野槌蛇的身体部分比一般的蛇圆润突出是其主要特征。游戏中的野槌蛇形象保留了这一特点，但去掉了鸟山石燕笔下野槌蛇的绒毛状外表。并且从其温和的神情来看，《妖怪手表》中的野槌蛇比起妖怪恐怕还是更有神灵的架势吧。



↑ 比起蛇本应光滑的外表，鸟山石燕笔下的野槌蛇反而覆盖了一层厚厚的绒毛。



↑ 在一些妖怪画中野槌蛇也被描绘成了没有五官的人形妖怪。



↑《妖怪手表》中的野槌蛇。

结语

追根溯源的话我们就能够发现，《妖怪手表》中其实都没有照搬自古以来的传统妖怪形象，而是在取舍后制作出了专属于《妖怪手表》的妖怪们。在这个面向全年龄群体的游戏里，阴森恐怖气息的固有妖怪印象全无，取而代之的反而是一种集体“萌化”的风格。因此，《妖怪手表》的妖怪角色设计与其说是借鉴日本妖怪画，倒不如说是先满足造型可爱的前提，再结合妖怪画中的形象来突出角色原本的特征吧。



动森村委会

本辑上市的时候，《立体动物之森》也即将迎来发售一周年，游戏的节日活动将进入一个新的轮回，而本栏目也要暂时退出各位玩家的视线了。因此，本期给各位奉上的是来自各位《动森》玩家的寄语，希望能引起同样热爱着“《动物之森》系列”的读者的共鸣，愿每一个村子都成为玩家心灵的休憩地。

半夏

不知不觉《立体动物之森》发售已经一周年了，在接这款游戏攻略之前我完全没有料到自己会玩到一款如此神作。从刚刚接触时的茫然，到后来几乎一有时间就在村子里坐着发呆，《动森》带给我的欢乐和治愈怎么也说不完。虽然现在由于时间原因《动森》已经封盘好久，但我想总有一天我还是会回到村子里，看一下那些曾经陪我经历过跨年的小动物们吧。生日快乐，希望今后制作组还能带给我们如此治愈的作品。



宝妮

不知不觉游戏已经一年了，自己也无法想象能玩一个游戏玩一年这么久。在《动森》里面度过了不少美好的日子！

烟火大会还自己画了浴衣。几乎每天都到村子里，我真是个尽职的村长呀！（不要脸～）



鸟笼女孩

虽然现在高二了，没啥时间去玩3DS，但人家还是很想着自己的村。呜……村民们还等着我去管理村子里面的事呢……

明

虽然已经转战《MH》与《XY》，但还是时不时惦挂住村里的种种，当要够了其他游戏还是会回归到《动森》好好复兴下村子。

对《动森》的寄语：希望下一作继续带给我们新的感动与回忆。

BIG

作为《动森》终身荣誉脑残粉，从NDS开始认识到Wii再到3DS。悠悠闲闲的与现实生活时间同步的游戏，样子和性格各异的卖萌小动物，漂亮可爱的收集要素，好玩的节日和多人游玩模式，都是众多游戏中的经典。最新作的热度或已褪去，但我依然每天和动物居民互动，因为实在是太喜欢和动物对话了，每一字每一词都能让我感到欢愉、温馨、治愈。

omushi

《动森》已经成为了我生命的一部分，无论是和好友一起看过的彩虹、飘雪还是极光，都是我十分重要的回忆。为了《动森》才入手3DS的我，估计会一直玩到下一代掌机发售吧。







十字

QAQ因为我的疏忽导致你们的搬走，ジュリー、チャック，我想你们了……

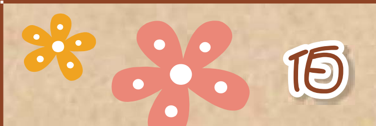
天少



欢迎加入“禽兽之森”的大家庭！这里的小禽兽们都很可爱的，你可以和他们聊天做游戏，还可以敲他们，坑他们：）。进村吧，禽兽们等着你！

V_KIDS





在《MH4》和《XY》的冲击下，国内剩下的《动森》玩家可能才是真爱。借用一句广告词：这次你还会拥抱我吗？

现在开始上班了，晚上回家晚。录录像玩玩其他游戏，还是不会忘记每天开一下《动森》。可能只是为了留住村民，也可能是为了留住美好的回忆。

佰

《动森》让我结识虫君。fin

龙奕

你们不要被静江欺骗了啊！——BY乌龟前村长的支持者。

飞死超人

《立体动物之森》不是一款游戏，而是一种活法。

11月节日一览

概述：村子中开始出现蘑菇，树木渐渐染红，月末如果下大雨的话雨中还可能夹杂着雪花，冬天的脚步进了呢。

HHA加分家具：アキアカネ、サケ、キングサーモン、りっぱなキノコ、めずらしいキノコ

采蘑菇

时间：11月中

11月中每天村子都会刷新5个蘑菇，在采摘的同时每天会得到一个蘑菇系列家具（共11件+壁纸+地毯）。村环境如果达到最高能够挖到埋在地下的稀有蘑菇，其售价高达16000贝鲁，吃掉的话也很美味。



收获祭（ハ-ベストフェスディバル）

时间：第四个周四 6：00～22：00





活动当天フランクリン会出现在广场上，请求玩家帮其准备收获祭制作料理的材料，一共需要制作4道菜，每道菜需要的3样材料他都会告诉玩家，另外每道菜还有隐藏的第四样材料。材料中的牛奶、黄油等非卖品道具都需要找村民交换，去村民家中他会提出他需要的素材（大部分是鱼、水果），拿给他就能交换其他素材（随机，并不一定是玩家需要的），最好从前几天就开始准备鱼、水果，隐藏素材和村民对话中会有提示，具体可以见下表，全都猜对能够得到丰收角，完成4道料理能得到水果篮子。

料理名称	材料1	材料2	材料3	隐藏素材
オイスタ−サラダ	ビネガ−	オイスタ−	ワカメ	レモン
フル−ツサラダ	ビネガ−	オレンジ	リンゴ	ハチの巣
ミックスサラダ	アジ	ほそいきのこ	リンゴ	ビネガ−
フィッシュサラダ	アジ	タイ	ビネガ−	レモン
マッシュル−ムサラダ	まるいキノコ	ひらたいキノコ	ビネガ−	リンゴ
かいのクリ−ムス−プ	ホタテ	ハマグリ	ミルク	バタ−
フル−ツス−プ	ミルク	モモ	さくらんぼ	レモン
きのこのポタ−ジュ	ミルク	ひらたいキノコ	まるいキノコ	バタ−
トムヤムクン	ロブスタ−	ほそいきのこ	ビネガ−	ヤシのみ
ス−プ・ド・ポワソン	スズキ	タイ	ヒラメ	レモン
スズキのソテ−	バタ−	スズキ	まるいキノコ	レモン
イシダイのソテ−	バタ−	イシダイ	まるいキノコ	レモン
ヒラメのムニエル	こむぎこ	ヒラメ	ひらたいキノコ	ビネガ−
タイのポワレ	こむぎこ	タイ	ほそいキノコ	レモン
カレイのムニエル	こむぎこ	カレイ	ほそいキノコ	ビネガ−
アップルパイ	こむぎこ	リンゴ	レモン	ハチの巣
チェリ−パイ	さくらんぼ	こむぎこ	レモン	ハチの巣
たっぷりフル−ツパイ	バタ−	オレンジ	ナシ	レモン
バナナカスタ−ドパイ	さとう	バナナ	レモン	ハチの巣
ココナッツクリ−ムパイ	ヤシのみ	レモン	さとう	ハチの巣

《动森》周边展示

虽然已经发售将近一年，但《立体动物之森》在日本的人气依然居高不下，300万的销量在长卖游戏中仍然独占鳌头。游戏相关的周边更是层出不穷，势要将玩家的钱包榨干榨净。





◀▲印有《动森》人气角色的创可贴，让萌萌的小动物们治愈内心的同时，也可以治疗伤口。

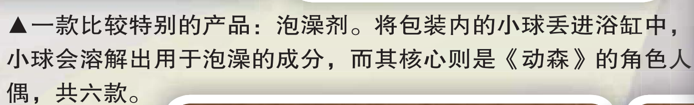


▲Furuta所发售的糖果，附赠角色磁性贴，用来装饰办公室或家居都十分合适。







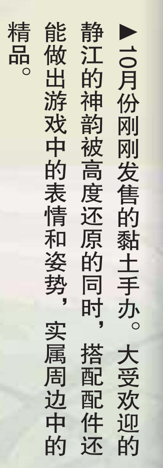


▲一款比较特别的产品：泡澡剂。将包装内的小球丢进浴缸中，小球会溶解出用于泡澡的成分，而其核心则是《动森》的角色人偶，共六款。



▲TakaraTomy所发售的扭蛋，全五款。内容是包含角色在内的房间或家居摆设，虽然只是扭蛋但是细节一点都不含糊，可谓麻雀虽小五脏俱全。





▶10月份刚刚发售的黏土手办。大受欢迎的静江的神韵被高度还原的同时，搭配配件还能做出游戏中的表情和姿势，实属周边中的精品。

幸闪必加魂

连续作了三辑“《魔装机神》系列”的回归，这次讲讲新作《POJ》的一些事情，作为系列正统第三部，本作中有着不少和三这个数字有关的设定，接下来咱们就来聊聊《POJ》中的那些个“三”。

文 古梓

三大恐怖组织

首先是拉巴纳的继承者，过去在拉·基亚斯有个大国叫做拉巴纳帝国，他们曾以压倒性的力量积极介入地上世界，甚至妄图用拉·基亚斯的技术支配野蛮下等的地上人。现在这些自称“继承者”的人们的目标不仅是要再度攻入地上世界，还要将拉·基亚斯所有的地上人全部驱逐出去，因为他们认为拉·基亚斯的人比起地上人要优秀得多，而以魔装机神操者为首的地上人大展身手的这个世界是他们最为无法忍受的。该组织的领导者名叫盖奥德，是一个眼光极其敏锐、下手狠辣冷酷的阴谋家。

接下来是和平连合急进派，实际上和平连合的确和其名字一样是个和平活动团体，其目标是杜绝包括魔装机在内的所有兵器。不过其中有一部分派系却为了达成这个目标而开始展开恐怖行动，为了破坏魔装机而使用魔装机，这观点在旁人看来本身就是矛盾的。该急进派的总帅名为海尔姆达尔，麾下有一名人称“逃脱的德雷尔”的得力干将（皆因其总能预知危险并成功从险境中逃脱）。

最后则是究理开明团，他们的目标是公开那些作为禁忌而被封印起来的技术，这是温蒂所在的炼金学协会所绝对不允许的。因为将过于强大的技术交给无法驾驭的人，最终只会导致自身的灭亡。其团长名为尼迈尔，身边还有不择手段的副团长巴修。

这三大恐怖组织能获得大量新型魔装机来壮大自身实力，都是拜翁伽雷德所赐。说到翁



伽雷德，他原本只是另一个恐怖组织霍亦细胞的首领，后来却利用手段在南北战争中得到了南部修特德尼亚斯的政权。为了进一步巩固自己的势力，他低价出售各种新型魔装机给各恐怖组织，以此构筑出庞大的恐怖网络。他甚至还策划了一次大规模的恐怖行动，以此来消灭碍事的安蒂拉斯队，可惜计划还没开始自己就已经死了。

南北战争结束后，看准了世间舆论普遍非议安蒂拉斯队存在意义之机，盖奥德联合其他两组人马打算实施这一可怕的计划。虽然第一次公开会面时，海尔姆达尔提出计划成功后要尼迈尔不公开得到的禁忌炼金术中有关武器的那一部分，还必须将这些相关技术全部废弃的条件令尼迈尔无法接受，但接下来发生的教团刺杀行动以及安蒂拉斯队的反击却让他们明白单靠自己的力量根本无法战胜安蒂拉斯队，这才搁置争议，同意联手执行计划。

这个计划需要各大恐怖组织在同一时间于三大国家内发动恐怖袭击，使得安蒂拉斯队不得不兵分三路，趁着兵力分散，他们再火速集结于一块，并集中攻击位于兰古兰的安蒂拉斯部队，以求将其干掉。计划本身制定得滴水不漏，可以说毫无破绽，可惜他们却低估了安蒂拉斯队众人的意志，结果只是将安蒂拉斯队的一艘分体母舰打成严重损毁。因为这次行动，三大恐怖组织元气大伤，于是海尔姆达尔和尼迈尔提出解散恐怖网络，各自行动，盖奥德当然不同意，结果他居然说服了同样不愿意就此放弃的巴修和德雷尔，联手将这两个组织老大给设计杀死，虽然借的是另一个恐怖组织晨明旅团（这组织基本就是搞笑用的）团长埃利克的刀。之后，为求东山再起，三人不得不带着手下加入反安蒂拉斯队，可惜日子也不长久，盖奥德看出德松这个队长根本不具备成大事的器量，最后三人也只得脱离组织另寻实现理想的道路。

三大国家及其特殊部队

巴格尼亚联邦共和国自从《LOE》第二章疯狂科学家泽茨死后，国内军队就缩减得很厉害。原本巴格尼亚就不是拥有强大军队的国家，且巴格尼亚的政治很大程度上受广大民众所左右，所以政府并没有阻止缩减军队，还因为泽茨设计的魔装机太恶心而全部废弃掉，让军队依然沿用那些完全没战斗力可言的老古董机体，如此阵容又如何应对拥有最新型量产机的恐怖份子袭击呢?

之后巴格尼亚政府居然不顾国际常识，公然叫嚣要安蒂拉斯队交出基诺和獠牙，强调二人必须以逃兵的身分接受军事会议审判。原来此时恰逢国内大选举，选举情况对目前的执政党相当不利，因为他们之前是支持泽茨的，现在又因应对救援不力导致恐怖袭击受害扩大。为了挽回支持率，他们才想出了这么一损招，准备拿基诺和獠牙以前跟泽茨有联系这一点大做文章，将他们定义成恶徒，然后当作活靶子，通过审判制裁的方式标榜自己是反对泽茨的。经过基诺和罗萨丽的一番努力以及国防大臣比斯摩尔的精彩论战，这才彻底推翻了政府这项决定，不过这一次经历却让基诺察觉到比斯摩尔可怕的政治手段。在政治权术方面他丝毫不逊色于阿克雷德，果然不久之后，比斯摩尔当选为巴格尼亚历史上最年轻的首相。

巴格尼亚的特殊部队名为エル・バドレル（以下简称LB），LB光干部级别就有至少20人，虽然并非所有人都是操者，但优秀操者至少也有十人左右，因为几乎都在作新兵培训或者执行其他任务，所以本作就只出场了五人。可这五人个个都是狠角色，除了作风强硬嫉恶如仇的副队长伽雷欧司以及擅长化装侦查的珊楠外，就数队长兹拉姆和科迪克最为抢眼。队长兹拉姆豪爽不拘小节，为人正派，对下属也很关照，即便基诺和獠牙已经不是LB的队员了也还很关心他们的现状。当时二人能顺利转入安蒂拉斯队，这其中也有队长的一份功劳。科迪克则是个好战份子，老是认为基诺和獠牙离开就是对他们的背叛，处处找二人麻烦。此人极端自我还很腹黑，言语尖酸刻薄。其肺部有不治之症，他却全然不在意（因为不致命）还总喜欢拿来自嘲一番，什么“虽然腹是黑的，但血却是红的”之类冷笑话实在令人笑不起来。虽然他总是借机要跟安蒂拉斯队真枪实弹干架，但也并非完全乱来，因为他很清楚就算现在彼此间相安无事，可选举结束后难保不会为了巴格尼亚国家利益而和安蒂拉斯队为敌，所以有必要趁早收集相关的实战数据。这一观点其实正好和比斯摩尔是一致的，虽然他对安蒂拉斯队的态度很和善，但在见识了安蒂拉斯



队战斗力后却开始不安起来，为此他才私下授意兹拉姆几乎举全队之力和安蒂拉斯队战斗，虽然结果还是败阵了，但这一战却间接导致议会通过了防卫费用的临时预算，如此一来便可以更加强化LB的战斗力了。

神圣兰古兰王国本来可以算是安蒂拉斯队的老家，虽然后来魔装机神队脱离了兰古兰，但政府却充分认识到具备高度作战能力的精锐魔装机部队的价值。奈何魔装机神队拥有太大的权限，他们皆以维护世界和平而己任，所以很多时候并非只为兰古兰的国家利益而战。于是为了代替魔装机神队，政府把目光投向了直属于王室控制的近卫骑士团。这近卫骑士团本身只不过是个摆设罢了，就连其团长也只是挂着名誉职位，可自从政府给予了近卫骑士团可以无视政府指示的独立指挥权后，该部队就发生了本质的变化。其中最大受益者不是政府，而是副团长沐恩戈尔，他开始靠着自己强硬的手腕不断扩大势力范围。

沐恩戈尔根本不把安蒂拉斯队放在眼里，声称只要敢妨碍他的行动便会消灭之。一开始点名让扎修和莉米亚交换部队的人正是他，表面说是看上了扎修的英雄霸气以及其想当团长的志向，实际上就是为自己招揽人才。他看出了扎修有替父亲雪耻的愿望，所以花言巧语恩威并施的暗示他想当团长就必须完全服从于自己。对外，他对恐怖份子几乎毫不留情，居然直接对敌人据点实施轰炸，这行为简直可以说是滥杀无辜。可他面对安蒂拉斯众人的质疑却丝毫不以为然，还认为将恐怖组织的所有人和魔装机全部消灭是理所当然的。不过他也很聪明，并没有和安蒂拉斯队发生正面冲突，而是选择蛰伏起来等待时机实现自己更大的野心。

修特德尼亚斯连合国现在的总统直属特殊部队名为ヨグ・シュバイル（以下简称YS），其队长是罗约拉大佐。罗约拉是地上人召唤事件时候被召唤来到拉・基亚斯的，后来则当起了修特德尼亚斯的佣兵，因为其操者实力了得，战术、作战能力也相当不俗便被给予了国籍加入参谋本部。第四次南北战争的时候，他以南部联合的作战参谋身份参战，而当时向翁伽雷德提议用电离等离子炮攻击民间设施的正是此人。



为什么这样的人会被任命如此重要职位呢？因为他很优秀，而修特德尼亚斯军队缺的正是这类人才。事实上，面对这次大规模恐怖袭击，多亏了他才将伤害减到最低，另外此人对国家的忠心和独到的战略眼光也是军队不可或缺的。因为他在看到著名炼金学士希爱娜开发出的PN增幅装置的一瞬间就马上明白了其重要战略意义，PN增幅装置咋一看不过就是提升魔装机性能的一个装置，但在这个世界具备足够的气来驾驶魔装机的人本来就少得可怜，而地上人却拥有这先天优势，所以当初才会开展地上人召唤计划。如今该装置一出现，等于彻底改变了这种格局。过去成为魔装机的优秀操者的只能是地上人，但有了这装置，几乎所有人都能做到，如此一来便能在现今这个已经停止地上人召唤的时代进一步扩大国家军队的战斗力规模。

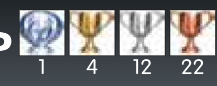
为此罗约拉先是多次拉拢希爱娜加入军队，未果后便要硬抢装置，罗约拉屡次三番找事，搬出总统委任状、拉双胞胎姐妹上战场等阴招几乎出尽了。虽然身为修特德尼亚斯政府议员的罗德尼和阿克雷德多方努力，想要彻底改变体制，修改总统权限，构筑和安蒂拉斯队的协调路线。但总统受罗约拉影响态度十分强硬，国内又有右派势力替罗约拉撑腰，使得计划很难具体实施下去。即便后来罗德尼出动了调查委员会这步棋也奈何不了罗约拉，再继续这么任其发展下去，罗约拉很有可能会成为第二个拉塞驰。

后来，罗约拉设计如愿得到了PN增幅装置，便将其装在了当年卡库司将军驾驶的那部超魔装机改造型艾乌里德Ⅱ上。自以为这部机体能实践其理论，更能助他完成复仇，而他复仇的对象居然是安蒂拉斯队。原来南北战争的时候，他负责执行电离等离子炮作战，不料安蒂拉斯队却炸毁了基地，使他被卷入爆炸中身负重伤濒临死亡。后来靠再生技术勉强保住性命，可该技术终归不是完美的，所以身体根本没办法完全恢复。他的另外一个目的就是要保护修特德尼亚斯，只要他能消灭了安蒂拉斯队，那么所有国家就都不敢再向修特德尼亚斯发动攻击，这便是他的战略目的。他的疯狂行径最终还是被安蒂拉斯队给阻止了，虽然他始终不认为自己的做法有什么错，但因为这一战，右派没办法继续包庇他了，至少短期内他不可能再有任何兴风作浪之举。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

神次元偶像 海王星PP



◆Compile Heart◆SLG◆2013年6月20日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：40小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


库玛

白金综述

为了提高本作的白金效率，玩家可以在1周目时就通过营业和训练（レッスン）猛刷各项能力值和人气，等疲劳度到达70%左右时就存档，然后继续提升疲劳值到100%迅速达成Bad End。然后再重新读档，玩家可在营业、训练、移动中尽量多地触发事件，然后在1周目内先达成比较特殊的剧情事件，比如在信仰（シェア）低于其他3名角色6%时进行交流等，以便2周目时的全剧情收集。当1周目的Good End和爱情度Max达成后，玩家可在2周目内查缺补漏地触发剧情，由于2周目时角色的各项能力值都已经比较高了，就可以开始刷休息（オフ）的剧情事件了，等全剧情事件收集完并满足了True End的达成条件后，玩家只要移动到他国举办一场Live或进行营业活动即可快速结束游戏。接下来玩家只需要攻克在制作模式中举办50场Live的“チャレンジャ–魂”这一奖杯即可达成白金。



奖杯列表

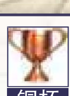
奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	パ–フェクトプロデュ–サ–	获得其他所有奖杯
铜杯	ネプテュ–ヌ起动	开始游戏
铜杯	アイドルやってます	首次外出营业
铜杯	ワンツ–!	首次进行训练
铜杯	ファ–ストライブ	首次举行Live
铜杯	お引っ越し	首次通过“移动”把事务所搬到他国
铜杯	元气でやってる?	首次通过“休息”的“交流”选项与其他女神互动
铜杯	女神候补生登场!	首次通过“休息”的“放松（リフレッシュ）”选项出行，遇到女神的姐妹们后会得到奖杯
铜杯	アイドルの壁	触发角色情绪消沉的特殊剧情
铜杯	ミラインフィニティ	学会所有的曲目
铜杯	女神デュオ诞生	首次结成2人团体
铜杯	女神トリオ诞生	首次结成3人团体
铜杯	ライブの达人	在Live中的得分获得最高Rank
铜杯	キャラクタ–に初タッチ	在视觉模式中首次碰触角色
铜杯	チャレンジャ–魂	在制作模式中举办50场Live
铜杯	卖れっ子アイドル	歌曲拿到排行榜第一名
铜杯	おまえがナンバ–ワンだ	信仰排行第一
铜杯	がっかりネプテュ–ヌ	达成与ネプテュ–ヌ的Bad End
铜杯	どんよりノワ–ル	达成与ノワ–ル的Bad End
铜杯	いらいらブラン	达成与ブラン的Bad End
铜杯	とほほベ–ル	达成与ベ–ル的Bad End
银杯	らぶらぶネプテュ–ヌ	与ネプテュ–ヌ的爱情度达到最大

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
银杯	あいしてノワ–ル	与ノワ–ル的爱情度达到最大
银杯	こいするブラン	与ブラン的爱情度达到最大
银杯	むちゅうでベ–ル	与ベ–ル的爱情度达到最大
银杯	ぼちぼちネプテュ–ヌ	达成与ネプテュ–ヌ的Good End
银杯	まぁまぁノワ–ル	达成与ノワ–ル的Good End
银杯	そこそこブラン	达成与ブラン的Good End
银杯	まずまずベ–ル	达成与ベ–ル的Good End
银杯	REALプラネテュ–ヌ	达成与ネプテュ–ヌ的True End
银杯	REALラステイション	达成与ノワ–ル的True End
银杯	REALルウィ–	达成与ブラン的True End
银杯	REALリ–ンボックス	达成与ベ–ル的True End
铜杯	コ–ディネ–タ–	获得所有的服装和饰品
铜杯	また会えたね	在视觉模式里解锁所有的角色
金杯	ネプテュ–ヌ・マスタ–	触发与ネプテュ–ヌ有关的所有事件
金杯	ノワ–ル・マスタ–	触发与ノワ–ル有关的所有事件
金杯	ブラン・マスタ–	触发与ブラン有关的所有事件
金杯	ベ–ル・マスタ–	触发与ベ–ル有关的所有事件

难点奖杯打法



アイドルの壁



当角色消沉无法举办Live时会发生剧情事件，触发完剧情后即可获得此奖杯。各角色的获得路线如下：

ネプテュ–ヌ：在对话选项里选择“头”（第3天）→“谛める”（第4天）→“自分で开ける”（第30天）

ノワ–ル：选择“レッスン”（第5天）→“休ませる”（第8天）→“受ける”（第20天）

ブラン：笑わせる（第20天）

ベ–ル：ゲ–ム起动（第20天）



がっかりネプテュ–ヌ等 Bad End 相关奖杯



让所培养角色的压力达到最大的100%，或者180天内都没有达成信仰第一的目标。



らぶらぶネプテュ–ヌ等爱情度相关奖杯



主要通过约会选项触发恋爱事件来提升，除此之外爱情度还可以通过对话选项的选择来提高，在爱情度达到一定程度时也会触发其他诸如活动、放松等选项中的恋爱事件。提高爱情度的具体选项说明请参考后文。



ぼちぼちネプテュ–ヌ等 Good End 相关奖杯



没有选择正确选项达成True End的话，在完成信仰第一的目标后即会达成Good End。



REAL プラネテュ–ヌ等 True End 相关奖杯



要达成True End必须在一些特殊的对话选项里选择正确的回答，具体的选项说明请参考后文。在全员True End结局达成后会开启单人路线（个别ル–ト）和后宫路线（ハ–レムル–ト）。

对话选项攻略

ネプテュ–ヌ

日期	对话	选项	属性变动
1日目	谁をレッスンする?	ネプテュ–ヌ	表现力↑
		みんなで游ぶ	爱情↑/ネプギアの友情↑
		ネプギア	ネプギアの友情↑
3日目	何かやりたいことは?	营业	ファン↑
		头?	爱情↑
		レッスン	ダンス↑
4日目	アイドルにシェアを取られた理由	闻く	信赖↓
		谛める	爱情↑
5日目	MOB48发见	犬?	ガッツ↑
		野菜?	ガッツ↓
		花?	ガッツ↑
8日目	初ライブに向けて	本気でレッスン	ボーカル↑/ダンス↑/表现力↑/ストレス↑
		休む	ガッツ↑/ストレス↓
		意识改革	知识↑
20日目	饱きっぽいネプテュ–ヌ対策	精神修行	–
		レッスンあるのみ	ダンス↑
		ツッコミ属性に	爱情↑
30日目	サイン会の爆弾騒ぎ	任せる	ガッツ↑
		舍てる	爱情↑
		自分で开ける（○）	爱情↑

日期	对话	选项	属性变动
31日目	落ち着こうとするネプ	真似をさせる	信赖↑
		谛める	爱情↑
40日目	思ったようにいかないな	追う（○）	爱情↑
		追わない	信赖↑
41日目	热狂的ファン32Xちゃん	指摘する	ファン↑
		理由を闻く（○）	爱情↑/ファン↑
		このまま	爱情↑
51日目	女神アイドル妖精ギプス	代わりに使う（○）	信赖↑/ネプギアの友情↑
		あきらめさせる	–
54日目	メカテュ–ヌ	伪物を倒す（○）	ネプギアの友情↑
		说得する	ネプギアの友情↑
60日目	プリンで腹痛	药を买う（○）	爱情↑
		おまじないをする	信赖↑
61日目	ごちそうの代わりに手料理を	满汉全席	爱情↑
		プリン	爱情↑
最终日	归らなかったらどうなるか?	そろそろ戻る（○）	信赖↑
		まだ散步する	爱情↑
イベント（第5次）	台本がない!	取りに戻る	–
		事情を话す	信赖↑
		アドリブ	表现力↑
ネプステーション（第1次）	ネプテューヌの好きなこと	歌	ファン↑/ボ–カル↑/信赖↑/ガッツ↑
		昼寝	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑/ストレス↓
		踊り	ファン↑/ダンスセンス↑/信赖↑/ガッツ↑
ネプステーション（第5次）	ネプテューヌの友达	ノワ–ル	ノワ–ルの友情↑/ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		ベ–ル	ベ–ルの友情↑/ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		ブラン	ブランの友情↑/ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
ネプステーション（第8次）	ネプテューヌの好きなもの	レッスン	–
		プレイヤ–	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		食べ物	ファン↑/表现力↑/ガッツ↑
リフレッシュ（入浴场景）	お风吕から出ていくか	出ていく	ストレス↓
		出ていかない	ストレス↓/信赖↓

ノワ–ル

日期	对话	选项	属性变动
1日目	何から始めるか	实力を见る	ダンス↑
		ユニを知る	ユニの友情↑
		ノワ–ルを知る	爱情↑
3日目	教会の扫除	反论する	信赖↑
		早く终わらせる	–
		时间をかけてやる	表现力↑
5日目	MOB48について	侦察する	–
		教わる	信赖↑/知识↑
		レッスン	信赖↑/ボ–カル↑/表现力↑
8日目	明日の准备	レッスン指示	信赖↑/ダンス↑/表现力↑
		休ませる	爱情↑/ストレス↓
		任せる	ボ–カル↑/ダンス↑/ストレス↑
10日目	片付け后に居残り	声をかける（○）	信赖↑
		见守る	–
20日目	コスプレ撮影会	断ろう	爱情↑
		女神化だ	表现力↑
		受ける（○）	–
21日目	コスプレ撮影会后	グラビアが好き	–
		コスプレが好き（○）	信赖↑
30日目	球根先生・ノワ–ルの梦	MOB48に胜つ	–
		何も言わない	爱情↑
		シェアを取り戻す	信赖↑
40日目	まだこの程度じゃ纳得できない	心配してる（○）	信赖↑
		心配していない	–
41日目	大きなイベント	スタッフに确认	信赖↑
		ノワ–ルを信じる	爱情↑/ダンス↑/表现力↑
		舞台の确认	–
50日目	ユニと胜负	纳得するまでやる	–
		アドバイスする（○）	ユニの友情↑
52日目	ノワ–ルとゲ–ム胜负	ノワ–ルを应援（○）	–
		ユニを应援	信赖↑
60日目	今日のイベントはどうだった?	大丈夫だった	–
		まだまだだ（○）	信赖↑ガッツ↑
61日目	お买いもの	ノワ–ルの人形	–
		自分の人形（○）	爱情↑
最终日	最后の选择肢	そろそろ戻る（○）	爱情↑
		まだ散步する	–
イベント	道间违えた	このまま进む	–
		谛める	爱情↑
		目的地へ向かう	ボ–カル↑/ダンス↑/表现力↑
ノーワルステーション	得意なこと	歌	ボ–カル↑
		友达作り	–
		踊り	ダンス↑
ノーワルステーション	ノワ–ルの友达	ネプテュ–ヌ	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		ベ–ル	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		ブラン	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑

日期	对话	选项	属性变动
ノーワルステーション	好きなもの	レッスン	ダンス↑/ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		プレイヤ–	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		コスプレ	表现力↑/ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
リフレッシュ（入浴场景）	お风呂から出ていくか	出ていく	–
		出ていかない	信赖↓

ブラン			
日期	对话	选项	属性变动
1日目	何から始めるか	ブランとレッスン	–
		勉强をさせる（○）	知识↑
		2人を活跃させる	爱情↑
3日目	アイドル本	アイドル100选	表现力↑
		猫でもアイドル	–
		萌えるアイドル（○）	信赖↑
4日目	アイドルを目指す漫画	读ませてもらう	–
		やめておく（○）	信赖↑
5日目	MOB48の人气	MOB48（○）	信赖↑
		胜てる?	知识↑
		人气の理由	–
8日目	明日の准备	いつも通り	ボ–カル↑/ダンス↑/ストレス↑
		休む	ストレス↓
		ライブの勉强	知识↑/表现力↑
20日目	笑颜の练习	谢る	表现力↑
		笑わせる（○）	爱情↑
		怒る	–
21日目	笑颜の练习2	ついてる（○）	信赖↑
		ついてない	–
30日目	徒竞走イベント	ハンマ–	–
		キノコ	ダンス↑/ガッツ↑
		バナナの皮	信赖↑
40日目	どうせ私のファンなんて	出て来るまで待つ	–
		手纸を渡す（○）	信赖↑
41日目	急に决まった握手会	任せる（○）	信赖↑/ガッツ↑/ファン数↑
		自分で注意する	信赖↑
		怒るんだ!	–
52日目	あれ、ロムちゃんは？ラムちゃん当てゲ–ム	左	–
		右	–
52日目（2）	あれ、ロムちゃんは？ラムちゃん当てゲ–ム	褒める	–
		もう一回（○）	ロムとラムの友情↑
54日目	あれ、ロムちゃんは？ラムちゃん当てゲ–ム	自分で顽张る	–
		ブランに赖る（○）	信赖↑
60日目	お守り	买い直してくる	–
		このまま（○）	爱情↑

日期	对话	选项	属性变动
61日目	プロデュ–サ–の治疗	头の治疗 –	
		ブランの成功（○）	爱情↑
最终日	最后の选择肢	ブランのところへ	爱情↑
		まだ散步する	–
イベント	オ–ディション	闻いておく	–
		代わりを探す	知识↑
		觉えておく	爱情↑
ブランステ–ション	得意なこと	歌	–
		执笔	信赖↑/表现力↑/ガッツ↑
		踊り	ダンス↑/信赖↑/ガッツ↑
ブランステ–ション	ブランの友达	ネプテュ–ヌ	ネプテュ–ヌの友情↑
		ベ–ル	ベ–ルの友情↑
		ノワ–ル	ノワ–ルの友情↑
ブランステ–ション	好きなもの	营业	信赖↑/ガッツ↑/ファン↑
		プレイヤ–	ファン↑ /信赖↑/ガッツ↑
		读书	知识↑/信赖↑/ガッツ↑/ファン↑
リフレッシュ（入浴场景）	お风呂から出ていくか	はい	ストレス↓
		いいえ	ストレス↓/信赖↓

ベ–ル			
日期	对话	选项	属性变动
1日目	ベ–ルとゲ–ム	ゲ–ムをする（○）	信赖↑
		逃げる	表现力↑
		ゲ–ムをしない	–
3日目	ベ–ルの育成方针	营业	信赖↑
		ゲ–ムの仕事（○）	–
		レッスン	ダンス↑
4日目	ベ–ルがはじめたみんつぶ	がんばって	–
		ゲ–ムはどの辺?（○）	信赖↑
6日目	MOB48のゲ–ム	1人でやる	信赖↑
		やめておく	–
		ベ–ルさんとやる	知识↑/ガッツ↑
8日目	明日の准备	しっかりやる	ボ–カル↑/ダンス↑/表现力↑/ストレス↑
		休む	知识↑
		轻くやる	表现力↑/ストレス↓
20日目	彻夜明けベ–ル	红茶を淹れる	表现力↑
		ゲ–ムを起动（○）	–
		待つ	信赖↑
21日目	彻夜明けベ–ル2	こっそり手传う	–
		见守る（○）	信赖↑
30日目	オヅラ刑事のかつら问题	オヅラさんに教える	信赖↑
		默っている	–
		ベ–ルさんに相谈	ダンス↑

日期	对话	选项	属性变动
40日目	积みゲ–対策	ライブもゲ–ムだ（○）	信赖↑
		ゲ–ムのライブだ	–
41日目	ドタキャン有名人	任せる	ダンス↑/表现力↑
		中止	–
		かばう（○）	信赖↑
50日目	迷子探しイベント	こっち	–
		そっち（○）	信赖↑
52日目	出ていってしまったヒ–ルちゃん	追いかける（○）	信赖↑
		ベ–ルさんの元へ	–
60日目	大事なイベント	成功する（○）	信赖↑
		失败する	信赖↑
61日目	禁断の賭け	提案にのる（○）	爱情↑
		提案にのらない	–
最终日	最后の选择肢	行ってみる（○）	爱情↑
		まだ休む	–
イベント	オ–ディション	代わりに倒す	信赖↑
		あきらめる	–
		买って来る	爱情↑
ベ–ルステ–ション	得意なこと	歌	ファン↑/ボ–カル↑/信赖↑/ガッツ↑
		演奏	–
		踊り	ファン↑/ダンス↑/信赖↑/ガッツ↑
ベ–ルステ–ション	ベ–ルの友达	ネプテュ–ヌ	ネプテュ–ヌの友情↑
		ブラン	ブランの友情↑
		ノワ–ル	ノワ–ルの友情↑
ベ–ルステ–ション	好きなもの	レッスン–	
		プレイヤ–	信赖↑/ファン↑/ガッツ↑
		ゲ–ム	信赖↑/ファン↑/ガッツ↑
ベ–ルステ–ション	ゲ–ムの标语	饭よりゲ–ム	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
		1日1ゲ–ム	–
		ゲ–ムは24时间	ファン↑/信赖↑/ガッツ↑
リフレッシュ（入浴场景）	お风吕から出ていくか	はい	–
		いいえ	ストレス↓/信赖↓

注：①○为True End的选项。并且要达成True End的话，剧情必须进展到最终日处，也就是说为达成True End玩家必须坚持到62日以后才能达成信仰第一的目标。
②通常角色第一次通关时就算全选达成True End的选项也只能达成Good End。
③由于事件的出现有时比较随机，所以也有事件的发生时间有出入的情况。

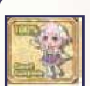


また会えたね



比较难解锁的角色会在打通四个角色的True End后解锁。在解锁所有角色后，再在视觉模式里把所有角色选择一遍即可得到奖杯。所有角色的解锁方式可参照下表。

角色	出现条件
ネプテュ–ヌ	初期
ノワ–ル	初期
ブラン	初期
ベ–ル	初期
パ–プルハ–ト	ネプテュ–ヌ通关
ブラックハ–ト	ノワ–ル通关
ホワイトハ–ト	ブラン通关
グリ–ンハ–ト	ベ–ル通关
ネプギア	达成ネプテュ–ヌ的True End
ユニ	达成ノワ–ル的True End
ロム	达成ブラン的True End
ラム	达成ブラン的True End
アイエフ	ネプテュ–ヌ参加收录时与アイエフ对话
コンパ	ネプテュ–ヌ参加收录时与コンパ对话



ネプテュ–ヌ・マスタ–等全剧情收集奖杯



和其他奖杯都相当于白送的情况不同，全剧情达成的过程比较枯燥因此需要很大的耐心。主要事件（キ–イベント）和特殊事件（SPイベント）基本会在剧情的推进中被触发；活动剧情（活动イベント）则需要玩家通过游戏中的营业、训练以及举办Live来收集；休息事件（オフイベント）主要通过完全休息、放松和交流来达成；而恋爱事件（恋爱イベント）除了休息菜单的约会选项外，在营业和休息的其他选项中也会被触发。下面就给大家介绍一下全剧情的收集要点。

事件类型	收集要点
主要事件	随着剧情主线的推进，并成功达成信仰第一
	刷出100%的主要事件还需要分别达成主角回到人界的True End和留在“游戏业界”的Good End这两个结局
特殊事件	通过剧情主线的推进触发（注：随剧情主线推进出现的特殊事件不一定会在一周目内全部出现）
	当角色的疲劳度在60%～70%、70%～80%、80%～90%之间时会触发
	通过“移动”去到其他三个国家
	与其他三名角色分别结成两人组合后再通过“交涉”解散
	与其他三名角色分别结成三人组合后再通过“交涉”解散

事件类型	收集要点
活动事件	触发所有的“宣传活动”剧情事件
	触发所有的“活动（イベント）”剧情事件
	触发所有的“电视出演（メディア出演）”剧情事件
	触发所有的“收录”剧情事件
	触发“训练（レッスン）”中所有课程的剧情事件
	在自己的国家举办两次Live，并移动到其他国家各举行一次Live
	与其他三名角色分别结成两人组合后各进行一次舞蹈训练
	与其他三名角色结成三人组合后进行三次舞蹈训练（任何成员即可）
休息事件	触发所有的“完全休息”剧情事件
	触发所有的“放松”剧情事件
	在所培养角色的信仰份额低于其他三名角色6%时与她们各交流一次
	当四名角色的信仰份额超越MOB48后，与其他三名角色各交流一次
	将“交流”的剧情事件全部触发完成
	组合解散的时候也会触发一次

事件类型	收集要点
恋爱事件	在“约会”选项可收集到5个
	“完全休息（完全休暇）”中可收集到2个
	“放松”中可触发2个
	剩下的1个事件触发会因角色有所不同：
	ネプテュ—ヌ：活动 ノワ—ル：宣传活动 ブラン：放松（リフレッシュ） ベ—ル：宣传活动 （注：与角色的爱情度越高越容易触发）






英雄传说 闪之轨迹

1 2 10 37

◆Falcom◆RPG◆2013年9月26日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：100小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件需求：无

阿鲁

白金综述

本作的奖杯获得难度并不高，大多数在一周目流程中就能获得，一些收集相关的奖杯可查看上辑的流程攻略和相关列表进行收集。不过不少奖杯的耗时较多，需要有足够的耐心慢慢刷。其中比较麻烦的奖杯是全角色最终羁绊事件，由于刷每个角色的事件时，期间会有很长的剧情并且要打迷宫和BOSS战，实际上耗时在2个小时左右，不过比起重打一周目还是要好太多了。另外，收集全部主结晶回路需要二周目游戏，因此可以不必一周目直接挑战恶梦难度。至于其他诸如100万金钱、1000次战斗之类的刷刷刷奖杯可以在获得“继续の粋人”这个奖杯前入手。

奖杯列表

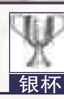
奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得其他所有奖杯
金杯	甲零级学生	学院等级达到“甲零级”
银杯	狮子心英雄章	获得“狮子心英雄章”
银杯	クエストマスタ—	完成全任务
银杯	バトルマスタ—	完成全战斗图鉴
银杯	炎の料理人	收集所有的料理菜单
银杯	爆钓王	钓起过全部种类的鱼
银杯	人物マスタ—	获得所有的人物情报
银杯	ブックマニア	获得所有的书物情报
银杯	トレジャ—ハンタ—	开启全部宝箱
银杯	Mクオ—ツコレクタ—	获得全部28种主结晶回路
银杯	地狱の荣冠	恶梦难度（ナイトメア）下通关
铜杯	刚毅の荣冠	困难难度（ハ—ド）以上通关
铜杯	百万长者	持有金钱在100万以上
铜杯	继续の粋人	游戏时间100小时以上
铜杯	至境の珠	任意主结晶回路达到5级以上
铜杯	至高の剑	制作出最强武器
铜杯	力战の勇士	战斗胜利次数达到100次
铜杯	奋战の猛者	战斗胜利次数达到500次
铜杯	历战の胜者	战斗胜利次数达到1000次
铜杯	雷光一闪	先制/优势/奇袭攻击的次数累计触发300次
铜杯	超绝秘技	S必杀技累计发动100次
铜杯	百花迎击	对需要蓄力的必杀技和需要咏唱的魔法解除驱动累计达到100次
铜杯	绚烂攻守	战斗评价加成达到2.0以上
铜杯	八头击灭	同时打到8个敌人
铜杯	リンクマスタ—	任意两人的羁绊等级达到5级
铜杯	追击マスタ—	发动“追击”达到500次以上
铜杯	ラッシュマスタ—	发动“ラッシュ”达到100次以上
铜杯	バ—ストマスタ—	发动“バ—スト”达到50次以上
铜杯	特别优等生	任意一章达到S评价
铜杯	アリサとの绊	在终章与アリサ发生最后的羁绊事件
铜杯	エリオットとの绊	在终章与エリオット发生最后的羁绊事件
铜杯	ラウラとの绊	在终章与ラウラ发生最后的羁绊事件
铜杯	マキアスとの绊	在终章与マキアス发生最后的羁绊事件

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	エマとの绊	在终章与エマ发生最后的羁绊事件
铜杯	ユ−シスとの绊	在终章与ユ−シス发生最后的羁绊事件
铜杯	フィ−との绊	在终章与フィ−发生最后的羁绊事件
铜杯	ガイウスとの绊	在终章与ガイウス发生最后的羁绊事件
铜杯	ミリアムとの绊	在终章与ミリアム发生最后的羁绊事件
铜杯	クロウとの绊	在终章与クロウ发生最后的羁绊事件
铜杯	サラとの绊	在终章与サラ发生最后的羁绊事件
铜杯	トワとの绊	在终章与トワ发生最后的羁绊事件
铜杯	士官学院入学	完成序章“ト−ルズ士官学院”
铜杯	新学期～初めての实习～	完成第1章“新学期～初めての实习～”
铜杯	丽しき翡翠の都	完成第2章“丽しき翡翠の都”
铜杯	铁路を越えて～苍穹の大地～	完成第3章“铁路を越えて～苍穹の大地～”
铜杯	绯の帝都～夏至祭～	完成第4章“绯の帝都～夏至祭～”
铜杯	动き始めた意志	完成第5章“动き始めた意志”
铜杯	黑と银～钢都动乱～	完成第6章“黑と银～钢都动乱～”
金杯	士官学院祭、そして——	完成终章“士官学院祭、そして——”

难点奖杯打法



バトルマスタ−


银杯

必须开启所有敌人的完整资料才能拿到这个奖杯，想要敌人的完整资料除了需多次攻击敌人外，使用魔法“アナライズ”或道具“バトルスコ−プ”可以立即获得完整资料。



人物マスタ−


银杯

这里指的是对应人物名字旁有☆符号，即对应人物的情报不能有“？？？”，部分角色的情报需要在完成特定羁绊事件和对话后才会开启，具体参见本辑的“研究中心”。



ブックマニア


银杯

除了在指定日期购买外，部分书物还需要跟指定NPC对话获得，具体参见本辑的“研究中心”。



トレジャ−ハンタ−


银杯

游戏的迷宫不难，给跑路的角色装备结晶回路“探知”就能看到地图上的所有宝箱，不会漏掉的。



Mクオ−ツコレクタ−


银杯

由于“ト−ル”和“シュバリエ”是获得“狮子心英雄章”的奖励，每周目只能二选一，因此必须在第二周目才能拿齐。



绚烂攻守


铜杯

找个会全屏S必杀技的角色（例如ミリアム），奇袭攻击杂兵，敌人数量在4个以上时加好物理攻击直接发动S必杀技即可轻松达成条件。

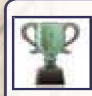


八头击灭


铜杯

使用大范围S必杀技对付有8个敌人的杂兵战可轻松达成条件。





XXXとの绊


铜杯

触发条件是角色好感度达到一定程度，不过目前并没有获得好感度多少的确切资料，比较靠谱的方法是终章前的羁绊事件里至少保证与每人都触发过一次，在终章的学院祭第一天存档，这天可以获得6次约会的机会，与同一角色最多可在五个不同的地方同游，足以开启后夜祭该角色的最终羁绊事件，获得奖杯后就可以读档重刷了。

不知道各位读者，喜欢元气开朗的萌妹子，还是冷艳而具备吸引力的女神呢，这辑的嘉宾绝对是前者，无论从个人资料还是访谈期间的谈吐，都给酷洛洛一种充满朝气的感觉，相信各位也想让这位小樱桃帮大家注入元气吧！



小樱桃

昵称：小樱桃
年龄：15
身高：162
生日：10月21日
职业：学生
星座：天秤座
性格：元气积极向上
喜欢的游戏：乙女恋爱养成游戏
喜欢的动漫：《变态王子与不笑猫》
喜欢的颜色：天蓝色
喜欢的电影：只要不是鬼片都喜欢
喜欢的音乐类型：动漫OP、ED
喜欢的异性类型：阳光开朗
口头禅：你不觉得我很元气吗

游俏小筑



酷洛洛： 嗯，首先先请樱桃先和大家打个招呼吧！

小樱桃： 大家好，我是樱桃哦，我是从去年7月开始玩COSPLAY的，怎么说自己好呢，我是一个特别元气特别积极的人，说话比较直接，嘿嘿，我一直默默地喜欢着COS圈，同时COSPLAY给我带来了很多乐趣。我会继续坚持下去的，希望大家能够喜欢我。

酷洛洛： 小樱桃这个昵称好可爱呀，是怎么来的呢，难道是因为爱吃樱桃？

小樱桃： 嗯，樱桃是我最喜欢吃的水果哟～同时告诉你们一个小秘密——我的真实姓名有樱字哦!

酷洛洛： 中国人名字里面有个樱字，的确很少见呀0-0。

小樱桃： 是啊，因为我奶奶很喜欢樱花～

酷洛洛： 我怎么突然有点羡慕了起来……





酷洛洛： 那小樱桃最近有追新番么？
小樱桃： 就追了《约会大作战》和《变态王子与不笑猫》，还是喜欢美型人设。
酷洛洛： 樱桃最近在玩些什么游戏呢（如果有掌机的话最好，没有的话其他都可以）？
小樱桃： 最近只玩过《百万亚瑟王》哟。
酷洛洛： 《亚瑟王》最近好火，编辑部之前好几个小编都有玩呢。樱桃你选了哪个主人公，估计是帅气的黄发男主（剑术之场）吧？
小樱桃： 是技巧之场的哦～

酷洛洛： 好吧，其实我也选了技巧之场。话说樱桃会充钱去玩么？
小樱桃： 我还没试过呢，现在上学挺久没玩了TAT。
酷洛洛： 看来小樱桃还挺看重学业的嘛，将来是不是有什么目标？
小樱桃： 学业也重要，嘿嘿。其实我挺喜欢玩的，目标的话还没有想好呢（摔）。
酷洛洛： 平时除了动漫和COSPLAY外，小樱桃还有什么喜好呢？
小樱桃： 我很喜欢画画噢～因为那样可以让我看起来稍微文静点，哈哈。
酷洛洛： 我最近被某些新动漫洗脑了，樱桃该不会画两个男的那种吧……
小樱桃： 哈哈哈。其实我是偏百合向多一点哦，一看到两个萌妹子在一起我就要掉口水了。不过男生什么的也好有爱。







酷洛洛： 樱桃是很害怕恐怖片么？

小樱桃： 怕。但是很想看，看完又睡不着，要别人陪着。曾经干过很蠢的事情就是放着初音的甩葱歌看鬼片TAT（请不要嘲笑我）。

酷洛洛： 之前好几辑的嘉宾妹子都是女汉子，一个比一个能看鬼片，这次总算找到知音了（T-T）。

小樱桃： （QUQ）很怕，但是又好奇。

酷洛洛： 无论性格、喜欢的音乐，还是异性类型，樱桃都很偏向阳光健康那一边呀。

小樱桃： 是啊。

酷洛洛： 那难道说沉着冷静的酷男孩就吸引不了樱桃么？

小樱桃： 当然不是啦。不过阳光的男生更加吸引一点呢，元气元气！

酷洛洛： 那如果以一名动漫角色来举例，哪位角色会吸引樱桃多一点呢？

小樱桃： 嗯，应该是《变态王子与不笑猫》里面的横寺阳人。

酷洛洛： 呃，那种不会阳光过头么0-0？

小樱桃： 哈哈，那种看起来元气满满的、还可以带动我什么的最喜欢了！

酷洛洛： 我可以说阿鲁有希望么……



酷洛洛： 不知不觉就晚上10点半了，樱桃快要睡了吧，最后有劳樱桃和大家说几句话吧。

小樱桃： 嗯嗯～谢谢酷洛洛给我这次机会，很高兴能让大家认识我呢。还希望在今后的日子里多多指教，有劳大家照顾了> <，我会每天都元气下去的！

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



盼了近1年的《口袋妖怪 X·Y》终于来了，其实如果算上以前对3DS平台《口袋妖怪》正统作的期待的话，那这个期待便长达3年了……没想到来了的进化这么大！虽然以前的游戏已经坑如月面，但我心也早已平淡如明镜止水，接下来就让各路精彩游戏陪伴你我一起送走2013、迎接2014年吧——这话现在说并不早，因为年末的游戏大潮，已经来了！

努力学日语

最近很努力地在学日语（希望以后找个相关工作），可是越努力就越觉得如果以前上学时有现在一半努力的话，可能现在就不用这么辛苦了，好纠结……

马鞍山 许少玮

白菜：学习这个东西，很受兴趣影响的。有兴趣的东西学起来很快，没兴趣的就慢了。我学了十年的英语却抵不过一年的日语，也是这个道理。所以看开一点啦。

苍穹：为了以后的你不会对现在的自己产生悔恨感，请坚持下去。想努力的话任何时候都不晚的。

酷洛洛：我虽上了十年的英语课但是课上都在看日语，仍然不及毛老师的水平。格斗沙皇天赋太多了啊。

阿鲁：我始终认为上学跟学习是两码事怎么破?

马修：鲁叔就是传说中的上学时候不学习、学习的时候不上学么?

只言片语 因为《XMH4》已经出了，所以期待的只有《X·Y》了！（武汉 猫丸）

兰州读大学

有同伴想去兰州读大学，我说兰州其实我也不是很清楚，应该不错吧，小编你们怎么看？

海宁 陈鑫

阿鲁：其实吧，我也不是很清楚，据说拉面不错。

虫无兮：都到了兰州这种地方，我觉得应该适应环境，吃点拉面什么的。

半夏：拉面好不好吃不清楚，但便宜是真的，深圳的物价伤不起啊。

白菜：我觉得LS几位是打着兰州的幌子在说深圳。

马修：这位同学估计也是以为小编在兰州吧，其实小编们除了离职的纸鸢家在兰州，其他的都没去过呢。

胧月：有想读的大学就去呗，总不会是为了我们的一编室吧？



库玛：啊……晚上想吃兰州拉面了……

共同话题

在大学里找同好不容易，终于找到一个竟然是家用机玩家……不过，还是有共同话题的。

南宁 NINA

乌冬：知足吧，同学，我大学里一个都没有。

马修：掌机和家用机虽有不同但实际上共通话题还是相当多的。

半夏：其实现在不少游戏都跨家用机和掌机平台，要聊的话还是能找到挺多话题的。

库玛：而且像《MHP3》和《MH3G》这些出了高清版的游戏还能跨平台联机。

苍穹：我大学期间把PS2都带到寝室了，结果还是同好寥寥。大多数人都战《魔兽3》去了，于是我只好练起了RTS，不给舍友留活路（=_=）。

白菜：家用机玩家和掌机玩家是可以相互转化的，就看你们谁影响谁了。

拿到卡带

在加了40元差价的情况下，终在9月14号一早拿到了《MH4》的卡带，JS啊诶……打得很慢，不过20小时打下来对本作还是完全肯定的。只是恰逢开学季略不给力。面基啥的只能放在寒假了。

苏州 朱承浩

阿鲁：时间就是金钱，我的朋友！

库玛：为了省50块钱我直到13号晚上地铁末班车要开前才惊险地拿到卡带……等得心慌得不行还被所有人嘲笑……穷人真是太心酸了！

半夏：目睹了整个事件过程的我表示“苦妈”是我见过的最折腾的人。

马修：因为下手比较早于是貌似比国内最快拿到的晚半天玩到《口袋妖怪Y》的无奈叹口气。

白菜：一年总有几个游戏让人为之疯狂。这可是好事。

TGS2013 抽奖印花

只言片语 《噬神者2》的试玩版还是非常赞的。（天津 JK）

微生活

带头作用

库玛： 准备搬个新位置！

半夏： 搬哪？

库玛： 搬到虫无兮后面。

半夏： 哇， 新人为啥都在我后面？（虫无兮在半夏后面。）

马修： 要你给新人起个带头作用呗。

半夏： 压力好大……

以为是乌冬

马修贴上《杀手47》制作人Tore来访编辑部时的微博照片。



马修： 话说昨天这哥们来编辑部时我都没认出来是谁……

阿鲁： 不看头我还以为是乌冬锅锅。

乌冬： 我开始也以为是我。

内部表情

苍穹： 3DS里6200的残高，我再也不相信苦妈是穷人了。

库玛： 一款游戏就没了啊可恶！

白菜： 别扯我进来……

苍穹： ←有了白菜老师，这个表情已经没用了

这剪影面熟

苍穹：（贴图）《真・高达无双》的初回特典剪影为什么这么面熟……

马修： KUMA MK–Ⅱ么？

库玛： 真带感！

胧月： 这什么特典啊？

马修： 啥机体会有熊耳朵？

库玛： 强力以后的我就是这样！

四大名著

胧月： 我记得毛老师看过为数不多的古籍里有一本《封神演义》。

苍穹： 又黑总监，明明是金瓶……

白菜： 不怕吓着你们，四大名著里只有《红楼梦》没看过……

胧月： 毛老师的四大名著：哈利波特、郭德纲相声选、红楼……

苍穹： 为何今天的枪口都对准毛老师，他不就是没写攻略吗？下辑写一个，超页超死你们！

白菜： 装什么好人，你也是凶手之一！

毛老师躺枪

库玛： 有句话说得好，真正的土豪都是隐藏得最深的，平时老说别人是土豪的才是真土豪！你们说是吧！

胧月： 所以你现在就是在说别人是土豪。

库玛： 所以毛老师才是真土豪嘛……

苍穹： 毛老师从来都是，人家又没否认。

库玛： 每次你们都让毛老师躺枪，我都看不下去了。

胧月： 不是你先让毛老师躺枪的吗？

库玛： 都是苍穹的错啊。





只言片语 《口袋妖怪X・Y》，大作一枚！不解释！（常州 神之叹息）



中秋节回老家和2岁的弟弟在一起玩，突然家门口来了一只牛吃草，我弟那小气鬼一气之下把我的PSP外挂充电包扔去打牛，还拿棍子去赶，把牛吓跑了。我就纳闷一个2岁的小孩怎么那么猛？

海口 王治杰



阿鲁：看你弟弟扔外挂充电包毫不犹豫的样子一点也不像小气鬼啊……

白菜：牛爷表示“你等着，放学别走”。

虫无兮：这种“见到金狮子扔染色球拔操虫棍迎战”的既视感是怎么回事……

马修：最近一直在玩《口袋妖怪 X・Y》的本人认为，你弟弟是拿充电包当精灵球了，是不是？

209辑调查之你对2DS的看法

一开始觉得很奇怪，看看就适应了。觉得2DS应该在3DS前发售。

北京 阿隆

看到10月12日发售就明白老任的意思了，是让欧美小孩的家长放心购入《X・Y》乃至其他3DS游戏，是扩大欧美市场装机量的重要途径，所以也就没什么好喷的了。

苏州 木下新一

就一板砖，表示完全可以拆了装到NDS里面改成一个3DS。

苏州 血祭狂歌

我支持，这款欧美的机型虽然没有裸眼3D效果，但是价格便宜，对一些穷人朋友也是不错的选择。

海口 丁子

存在即合理，Apple都出SC了！Impossible is Nothing！

汕头 Melmen

价格杀手啊……

天津 JK

我为什么觉得2DS好酷呢？看上去像飞盘，不错！

南宁 卢尚拓

体现出了欧美和亚洲国家在小学阶段的学习压力和游戏氛围！

丹东 小狗喝茶

还好吧！应该会受低龄玩家、特别是他们家长的欢迎。

郑州 水池鲨鱼

目标人群是儿童，所以感觉没我什么事啊！

茂名 雨城

马修：2DS从公布便受到各种争议和调侃，如今2DS已经发售，马修我也为其做了评测，欢迎大家阅读并来信沟通交流哦。

210辑调查之本届TGS最令你关注的新闻或游戏

PSV-2000！

开平 钊哥

微软它又回来了！期待Xbox One的进化！

武汉 猫丸

《怪物猎人Smart》吧，单手玩的《MH》，给老卡跪了……

上海 斌斌

本来很想说我关注《真・三国无双7&猛将传》，但我家潘凤竟然还没登场不得不让我怀疑KT社的诚意……哼！

西安 潘凤MKⅢ

初音的游戏都关注，谁让我喜欢初音呢。

天津 大V家

最关注的是半夏的TGS游记，好棒的感觉，我也要去啊啊啊啊！

桂林 Tracy

说我最关注的是Show Girl，小编们会不会鄙视我？

苏州 拖拉基

《勇者别嚣张》的新作吧，可惜不是以前的类型，唉。

沈阳 比卡丘

PSV-2000公布和PSV TV公布，有了PSV TV后可以接电视玩，想到就各种爽，真心赞，还可以用来玩PS3和PSP的游戏，要攒钱买到手的必备神器啊！PSV-2000变轻了还延长了时间，但为什么说它塑料化了呢？OLED与液晶屏真心看不出区别，可能是图片看不出来吧。

柳州 猫熊

必须是《真・高达无双》！我是无双饭+高达饭！

汕头 刹那F

只言片语 《X・Y》竟然可以换装！我那机友估计得选女主角了。（大连 凌随意沫）



沈阳 腌甜葱



马修：酷洛洛，有人喊你！

重庆 琪林



马修：想起小时候在老家时，下一夜的雪后早上起来有时就会看到这样的可爱爪印。

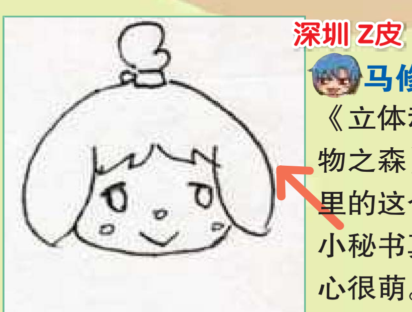
厦门 541



马修：有志者事竟成，PSV的愿望不会太远的，相信我！

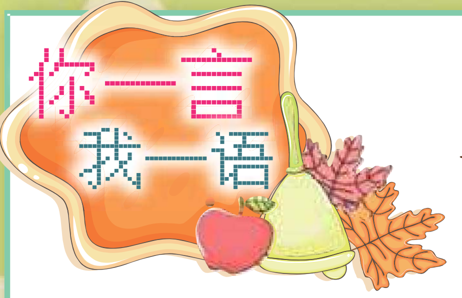
成都 Dante

马修：看着英姿飒爽的，不错！



深圳 Z皮

马修：《立体动物之森》里的这个小秘书真心很萌。



《掌机王SP》到手，先看看有没有中奖，再翻后面看有没有刊登。

厦门 钟英鑫

马修：我猜猜，这位读者朋友的阅读习惯……应该是中过大奖的。

小编能否推荐一些PSV和3DS LL的必备周边，因为本人打算过一段时间一起购买两部掌机。

上海 顾春军

马修：就个人推荐来说，包和贴膜，足够了。

自从K社推翻了《恶魔城》的正统剧情，C社N年不出《洛克人》，《口袋》、《火纹》出新作还没买3DS……就感觉不会再爱了。

上海 休

马修：现在《口袋妖怪 X·Y》出了，趁此机会赶紧入了3DS找回爱吧！

3DS和PSV的下一步进化是什么样的？

丹东 隋欣

马修：2DS和PSV-2000咯……不过这顶多是新版本，真正的进化现在还没法猜啊。

小编们有没有觉得能自己同时做文编和美编？还是那样会很累？

大连 凌随意沫

马修：首先呢，隔行如隔山；其次呢，精力有限，像本人即便能自己改改稿但也没有精力去钻研修图和排版这些。总而言之，兼任文编和美编的话，的确会很累。

家里老烧坏保险线，游戏中突然没电都闷死了！玩PSP的时候还好，没什么大影响，玩电脑就让人抓狂了……

玉林 陈海松

马修：一方面呢，我觉得你该换个笔记本电脑玩，另外呢，找电工把家里的电路问题好好查一下吧，这么烧保险丝如果不是有新的大功率电器购入的话，八成是有旧电器短路了。

上了交流空间后，一安徽妹子写信过来，结果成了笔友。好享受等信的过程！回归了简单和那份感动！

大连 刘昊

马修：回忆了下，等信的过程的确很美好，每当看生活委员拿着一摞信从传达室回来也是超级期待，一旦有自己的信，往往还会招来羡慕嫉妒恨的目光。很欣慰，这份美好没有随着信息时代的高速发展而消失。

为了我的PS3，游戏新番全部放置PLAY，开始专攻学术了！

苏州 血祭狂歌

马修：正能量啊！祝血祭狂歌同学能早日入手PS3！

正在努力进修日语，静待《逆转裁判5》。

赤峰 威廉

马修：半年前我也下决心要赶在《重装机兵4》出来前学好日语的，当然最后完全没付诸行动……

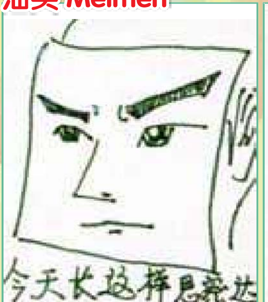
努力备考，考完专心游戏，就这样吧！

天津 左路狂飙

马修：大家都加油吧，拼完了好好打游戏放松哦。

只言片语 《英雄传说 闪之轨迹》的系统改进貌似蛮大的，我喜欢！（南宁 卢尚拓）

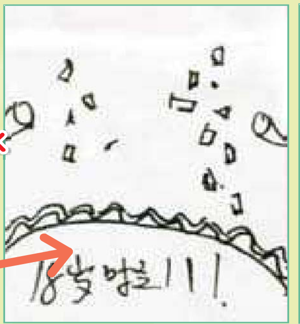
汕头 Melmen



马修：每天换一个面具戴么……

苏州 血祭狂歌

马修：逆袭的可达鸭，表情太猥琐了！

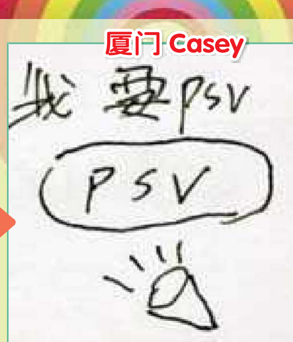


天津 JK

马修：再登一张JK同学的图，18岁生日快乐！

马修：就要这样，把你的目标喊出来，让大家见证你的努力和决心吧！

厦门 Casey



马修：好夸张的大剑，不过持剑者的短裤略显随意啊……



天津 JK



马修：这位同学一看就是上世代本世代全掌机制霸的有爱掌机玩家，我猜得对不？

石家庄 Linunter

迷上限定主机

最近迷上了限定版主机，《深爱》的三个版本的主机，流口水，可是价格……唉，攒钱吧！

石家庄 Lininter

白菜：金钱与物欲是永远的命题。选一边屈服吧！

虫无兮：如果爱，请深爱。我也花了很多钱在限定版上，在别的地方减去开支其实也不算太伤。加油。

阿鲁：宁宁版主机才4000大洋不到，跟不要钱一样，快买！

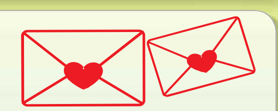
马修：真心觉得鲁叔的口气是最高端大气上档次的！

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。211、212辑，定价：14元；210，定价：19.8元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、70辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.7，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话： 0931-4867606，

Email：pgking@263.net



栏目主持
阿鲁

跟风买了《口袋妖怪》最新作，说起来这还是我第一次买该系列的作品，之前每次都是玩了不久就放弃了，希望这次能在正版游戏的引导下能顺利通关吧。

《MH4》当中，像岩龙、铠龙这些背比较高的怪物有没有比较容易乘骑攻击的方法？照着之前攻略里写的用操虫棍也很难打到背，每次都要借助高低差特别大的地形。

中山 戚晓辉

一直只用操虫棍的本人可以告诉你，其实用跳斩攻击躯体就能发动乘骑攻击，哪怕你打中的是胸部，有些怪物哪怕是击中头或尾巴都可以骑上去。就小编的观察看来，乘骑攻击的发动并不是用跳跃攻击击中特定部位，而是需要累积足够的跳跃攻击伤害。像你提到的这种体型大的怪物，受攻击判定大，其实更容易被乘骑攻击。

★・★・★・★・★・★・★・★・★・★

《灵魂献祭》差一个99级的奖杯就白金了，目前50级均腕，求一个速刷99级魔/圣腕的方法。

高州 袁文涛

比较安全的方法是找一个探索关，不停刷“小老鼠”，虽然一个老鼠的经验不高，但胜在打得快，推荐刷魔腕，献祭时能够回复供物的使用次数，可以在关卡里一直刷到满级为止。

★・★・★・★・★・★・★・★・★・★

《神孕Ⅱ》的物品掉落率太低了！我不是说特殊职业用的那些道具，而是普通任务中所需要的那些，有时整个楼层的怪都打过一遍也才拿到一个！有没有什么能提升掉落率的方法？

上海 陈林

提升掉落率的方法只有3个盗贼所组成的团队技能“宝は见逃さない”，不过任务道具的话，用忍者+欺诈师+盗贼所组成的高成功率偷盗技能“トライスティール”也可以偷到。此外，这个游戏有一点比较奇特：任务所需要的道具只有特定的魔物组合才会掉落，比方说A怪跟B怪搭配时会掉落的物品，在A怪和C怪搭配时是不会掉落的。一般接任务后，目标魔物会用金色显示，认准来打就没错了。有些任务中，金色魔物只会出现一只，打完之后就要退出迷宫再进入才会出现，你可以看看是不是这方面的问题。

★・★・★・★・★・★・★・★・★・★

《口袋妖怪 黑2・白2》出了后我在e商店买了个《口袋妖怪 AR搜寻者》，就是在身边抓梦特性口袋妖怪的，不知道那软件是否对应《口袋妖怪 X・Y》呢？《AR搜寻者》里面的梦特性精灵我还没抓全呢。

天津 POKE伟

《口袋妖怪 AR搜寻者》是专门针对《黑2・白2》的软件，只有《黑2・白2》有与该软件互动的功能。还没抓全的就在《黑

只言片语 PSV还不破解？花都等谢了！（玉林 陈海松）

2·白2》里继续抓，等12月官方推出“口袋转移”后就可以把你在《黑2·白2》里的所有精灵往《X·Y》里传了。

3DS更新系统时感觉联网还行，但在e商店下点东西就特别慢，有什么办法解决不？

上海 王菁益

抛开网络环境的差异不说，任天堂e商店速度不稳定也是老生常谈了，而前段时间更是连登陆都成问题。想要改善的话，尽量避开周围环境的用网高峰期，以及选择非电信的网络吧，电信限制国际出口速度也不是什么新闻了。

《机战OE》中我调金手指改了钱和道具，所有机体都全改并配备上了强力芯片，怎么还是命中率很低？

北京 林建综

这作“机战”有很强的等级压制，差5级以上基本就很难打中人了，差10级以上不但命中率基本为0，全改机体被杂兵一击秒杀也不是什么稀罕的事，你说的这种情况肯定是等级差距过大造成的。好在所有关卡都可以重复打，遇到这种情况就老老实实练级去吧。

请问《无双大蛇2 终极版》的“生存模式连胜50场”奖杯如何获得？我打到30场左右的时候敌人就强得没有受创硬直了，有什么好的办法吗？

重庆 MMG

选九尾狐，装备大乔的普通秘技卡片，可以回满无双槽的那张。开局先用普通攻击攒槽，蓄够一个放空中TA技（跳起按R键），发动技能获得一段时间的无敌状态，然后继续攻击，无敌时间将近结束时继续空中TA，如此反复即可。

平时如果不带硅胶套的话，PSP应该如何保持清洁，尤其是滑杆的垫片部分？还有一般游戏店用的大卷易撕胶带哪有卖？

沈阳 付伟健

滑杆的垫片部分进尘一般来说是避免不了的。不用硅胶套的话，平时就要多多注意擦拭，不玩的时候要装进机套里。如果非常在意的话，玩机之前洗个手，也可以有效防止油污渗入。大卷易撕胶带（封口胶）一般在五金店、超市和电脑城耗材销售区都能买到。

我在考虑要不要买3DS《火焰之纹章 觉醒》和《交响旋律 最终幻想》的全部DLC，两个游戏全部的DLC分别一共是多少日元？折合人民币大约是多少？感觉去买日元点卡的话会被商家榨取人民币，请教怎么样才能用最便宜不用被人从中抽钱的方法购买DLC？

广州 洪哥

《火焰之纹章 觉醒》的全部DLC为7550日元、共计25个关卡，《交响旋律 最终幻想》的全部DLC为7800日元、共计52首曲目。以目前汇率换算的话，前者折合人民币约470元、后者约487元。没有信用卡的话，只能通过充值卡的方式购买，充值卡最小单位为1000日元，故购买16000日元大约需要人民币960元。两种方法就价格来说相差无几。

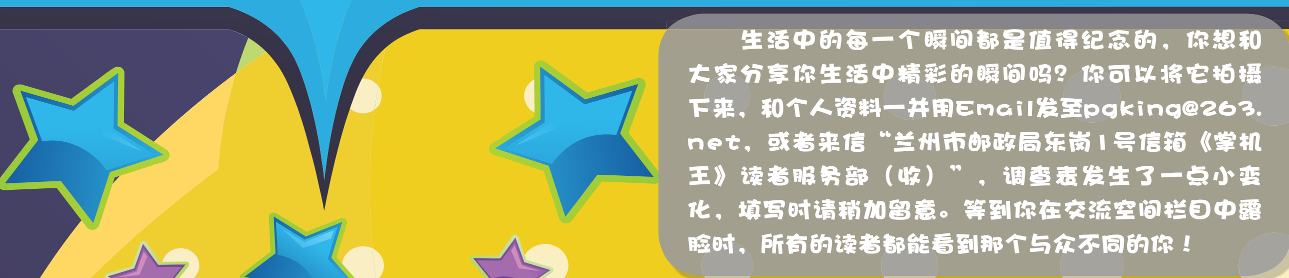
一直很好奇：ACT和A·RPG的区别到底是什么？还有SLG和S·RPG也是，最好能举些例子。

辽宁 刘昊

ACT一般被称为动作游戏，细分的话会有平台、清版、射击、对战、一骑当千和狩猎类，代表作有《魂斗罗》、《雷曼》、《战国无双》、《怪物猎人》等游戏。A·RPG则被称为动作角色扮演，代表作有《伊苏》、《暗黑破坏神》等，因此简单来说A·RPG可以理解为ACT+RPG，通常A·RPG比较强调剧情，也就是更注重“角色扮演”的特点，并且会有等级、能力属性的升级要素在里面；ACT相比A·RPG剧情方面就会显得较弱，而更注重战斗时的打击感。同理SLG一般通称模拟游戏，但也会细分为战略、育成、经营、驾驶这四种类型，代表作有《信长之野望》、《偶像大师》、《牧场物语》、《电车GO》等。而被称为战略角色扮演的S·RPG相比起SLG也会更突出角色扮演的因素，比如S·RPG的代表作《战场的女武神》虽然有着SLG的战棋回合制特征，但也会通过剧情表现游戏主角的成长。其实现今ACT和A·RPG、SLG和S·RPG的要素重合部分也不少，所以也没有一个统一的划分标准。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

曾汉彬　昵称：死快乐

性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《DQ》、《王国之心》
地址：广东省梅州市梅江区江北岗子上路
邮编：514011　QQ：2559177013
Email：2559177013@qq.com
电话：0753-2219127
想说的话：希望在今年能攒够钱买台掌机。

陆世哲　昵称：ashe

性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《轨迹》、《无限边境》
地址：广西南宁市隆安县隆安中学高三33班
邮编：532799　QQ：461620425
Email：461620425@qq.com
电话：15723910425
想说的话：高三艰苦的学习生活，睡睡就过了。

程梦宁　昵称：梦吉陆行鸟

性别：女　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》
地址：广西南宁市江南区亭洪路31号9栋312房
邮编：530031　QQ：918350269
Email：918350269@qq.com
电话：13557696666
想说的话：冲刺中考状态下战斗力增加80%。

俞阳　昵称：yz

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《MHP》
地址：浙江省绍兴市越城区稽山中学高二（7）班
邮编：312000　QQ：460428853
Email：460428853@qq.com
想说的话：同校机友求联系，七班联盟欢迎你！

徐岚　昵称：Sandy

性别：男　年龄：31
拥有掌机：NDSL、3DS
喜欢的游戏：《DQ》、《动森》
地址：福建省福州市鼓楼区梅竹路7号大儒世家朗园10座907室
邮编：350002　QQ：627716054
Email：627716054@qq.com
电话：13599056656
想说的话：啥时能让我中一次大奖。

只言片语　因为我是个柯迷，所以期待柯南新作。（潮州 陈家盛）

周游

昵称：琉璃色の堕天使

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》、《DQ》、《塞尔达》
地址：江苏省南通市崇川区黎明花园15-66
邮编：226001　QQ：807988375
Email：807988375@qq.com
电话：13328092093
想说的话：求人联机啊！

蔡文龙

昵称：包子

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《FF》
地址：福建省厦门市集美区日东新村12号楼203
邮编：361022　QQ：115933627
Email：115933627@qq.com
电话：15606977741
想说的话：期待《FFX》复刻版。

唐政

昵称：T娘娘

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP、3DS
喜欢的游戏：《DJ Max》、《太鼓》、《MH》、《口袋》
地址：贵州省贵阳市云岩区市北巷10号2单元702
邮编：550004　QQ：2659835161
Email：2659835161@qq.com
电话：13984819227
想说的话：年纪越来越大，但游戏之旅永不停歇。

陈建桑

昵称：sam

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《噬神者》、《牧场》
地址：广东省湛江市霞山区绿宁路2幢2门
邮编：524002　QQ：429156808
Email：429156808@qq.com
电话：13828231424
想说的话：考完中考，一定疯玩PSP。

莫润和

昵称：Tamna

性别：男　年龄：14
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《闪乱神乐》、《梦幻之心》、《胧村正》
地址：广西梧州市苍梧县苍梧实验中学1006班
邮编：543100　QQ：765931033
Email：765931033@qq.com
想说的话：我很期待PSV能有更多大作。

刘垚

昵称：左路狂飙

性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋》
地址：天津市北辰区天重道金门里7-3-502
邮编：300400
Email：zoulukuangbiao@163.com
想说的话：会支持《掌机王SP》走下去的，只要不停刊，我会一直买。

梁智超

昵称：DC.

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《MH》、《战神》、《P4G》
地址：广东省湛江市霞山区第十中学
邮编：524000　QQ：1131487743
Email：1131487743@qq.com
电话：15976803565
想说的话：让我中个保护膜之类的吧！求人品爆发！

只言片语　玩过试玩版就觉得《讨鬼传》会相当有趣的说。（台州 植男）



库玛
那开始吧，这次我来代日理万机的鲁叔的班。
白菜
来来来，当着大家的面说说今天要黑谁。
库玛
首先欢迎一下新小编同学（此处应该有掌声）。
半夏
啪啪啪（也可以理解成耳光声）。
胧月
库玛快黑吧，知道你看他不爽很久了。
苍穹
代读者问一下，新小编3年前是当什么编辑的?
虫无兮
天闻角川的。
白菜
读者："不，那个，其实我们并没有很在意……"
胧月
三年前就有天闻角川了么？我印象里怎么没那么久。
虫无兮
有啊，正好是我毕业的时候。
苍穹
继学霸库玛之后新人越来越狂拽酷炫了。我申请去深造一段时间。
胧月
想超越新人只能从无耻的方向发展了。
库玛
那我来问个问题吧，提前转正了是不是有点小激动啊，转正前和转正后有没有什么不同的感觉啊?
虫无兮
转正的时候挺激动的，就是没看到苦妈大大的一箱反对票。
库玛
呵呵，你转正我可是连票都不敢投啊，被大家对要转正的你的热情吓到了。
苍穹
你就差没直接说"警察叔叔就是这个人"了。
白菜
睚眦必报啊。
阿鲁
这个问题不是你当初转正时我问的问题么?
库玛
在黑之前总要先过渡一下嘛！好啦！你们就这么期待我的直接黑么?
虫无兮
来，我就站这里了。
白菜
这种套路化的开幕省省，直接亮兵器吧少女。
半夏
库玛大大脱装备了。
白菜
细数当事人的罪状。
虫无兮
攻击大呢!
库玛
好啦，我就想知道了为什么大家都黑我不黑他呢？同样都是新人，苍老师和乌冬都罩他！这是为什么！我就只落下个被人嫌弃还被黑的下场，我就想不通这点!
半夏
真爱，哪是你能理解的。
白菜
我们大陆有一句老话，叫"不做死就不会死"。你一句话就把矛头全指回自己身上了。
虫无兮
NO ZUO NO DIE。
白菜
少女为何四处树敌。
虫无兮
我站在那里却连个染色球都没沾上。
阿鲁
来了个熊T，拉仇恨妥妥的。
虫无兮
鲁叔可以退休回津巴布韦了。
阿鲁
血多就是能抗啊，战士T什么的弱爆了。
苍穹
利爪德鲁伊可好用了。
库玛
你们把焦点放到他身上好么，我心有点累……
胧月
采访一下库玛为什么跟虫无兮这么多恩怨吧?
半夏
我作证，早在俩人都是实习期时，俩人已经掐得死去活来了。
库玛
对，这个我也觉得很神奇……是为什么就互相看对方不顺眼呢?
虫无兮
主要在于苦妈接受不了吾辈提出的客观中肯的意见。
库玛
你提过什么意见？我就记得你攻击我了！明明你"猛汉"的解禁任务都是我和你奋战到最后……
苍穹
我说的文章改进意见她也一概不理的。
白菜
少女上次我就跟你说过了，你自带嘲讽天赋还问大家为何黑你……

虫无兮

我没有黑。黑是无中生有，我向来实事求是。

库玛

哪里实事求是了啧！

虫无兮

最多可能在文字处理上加入了少许艺术性的夸张元素。

库玛

你看你来之后我还教你东西，还和你一起打“猛汉”，这都没有让你手下留情么（苦情的节奏）。

虫无兮

我一向公私分明。

库玛

我要把这辑吐槽全部手动修改成你们疯狂赞美我的内容。

白菜

啧啧啧，我们还有小编寄语。

半夏

那你的工作量真大。

虫无兮

疯狂科学家苦妈。

胧月

少女要把小编寄语也接过去吗？还有掌门人。

苍穹

我们还有第二期《掌门人・微生活・库玛专辑》。

虫无兮

防不胜防。

库玛

嗯嗯，都给我都给我，然后全做成赞美库玛特辑。不过虫无兮来之前传言貌似各种高端上档次，来了之后呵呵。

白菜

哟，逆袭的节奏！

胧月

来了之后呵呵了你一脸？

虫无兮

就咱还有高端上档次的地方？

库玛

来之后的某段时间貌似还是很有礼貌的。但之后本性暴露得太快，你们居然还让他提前转正呵呵。

虫无兮

这个我自己反驳不了，得靠群众的雪亮双眼了。

胧月

说不定有人暗地里对他说“只要你黑库玛，就让你提前转正”也保不齐。

库玛

责编大大你终于招了！

胧月

不是我，我简直懒得黑你。

阿鲁

那你的意思是苍老师咯。

库玛

鲁叔真是太机智。

苍穹

我没那么高的权限。

库玛

按理说女孩子这么少的地方，不是应该女生的地位要高点吗？

乌冬

都当你是女汉子，不是女孩子。

马修

都被黑这样了还不切换话题么主持人。

库玛

好好好，第二个话题是由柳州的猫熊同学提供——小编给朋友送礼物会选择游戏机吗？

胧月

肯定不会啊，不然我怎么待了8年都没收到过游戏机。

虫无兮

这是土豪的行径。

库玛

那是别人不送给你嘛，你送别人呢？

马修

看对方关系吧。

库玛

你们看看，炸出来一个土豪。

白菜

看什么朋友吧。话说你这话题不是从杉田智和与中村悠一的桥段想到的吧？

胧月

原来我一个朋友都没有，谢谢你揭露残酷的真相……

虫无兮

有机会把上的妹子会考虑考虑。

阿鲁

别人送给我，我也没钱回礼。

马修

以前犯二的时候借给过妹子机器结果要不回来了，姑且算送吧。

胧月

机器就是我的妹子，怎么能把妹子送人。

白菜

特意送礼的真没见过，不过我有个朋友就是跟女方拍拖的时候，女方买过一台PSP送他。

胧月

这女的还需要男朋友吗？

阿鲁

你朋友一定特别帅吧。

虫无兮

我见过妹子跟人跑了，然后男的坐一天火车带上PSP去追，第二天复合了然后把PSP留给妹子玩，归途又让妹子给甩了的。

苍穹

剧情真狗血。

马修

但这游戏机的礼实在不好送。送朋友，有点重；送小孩，父母普遍有意见。

阿鲁

这种时候应该果断表示：连游戏机都没有的人不配当我的朋友！

库玛

都不送游戏机或者游戏相关的，那你们都给朋友们送什么啊。

虫无兮

心意。

胧月

心意。

白菜

一般不送礼，如果要送就送很有意思的。比如在重庆还没有铁拳街机的时候，我去上海转了一圈，给酷爱铁拳的朋友带了一张铁拳卡回来。

胧月

简直无趣。

白菜

可是他很喜欢哦！

胧月

你今年过生日我送你M3的两个币，去打一回BR吧！

白菜

你耍我吗？

胧月

你的境界比你朋友差太多了。

阿鲁

你今年过生我把M3的会员卡借你，可以领10个币哟！

库玛

原来编辑部内部过生日还是流行送礼的啊……我对明年很期待！

苍穹

呵呵。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

小编寄语

虫无兮

●前段时间下载的《卡片召唤师》，这段时间都没怎么碰。一来是跟编辑部里的人联《MH4》，二来是要每天抽时间去《动森》的村子里露露脸，这种一盘动辄一个小时以上的游戏真是无能为力。

●最近身边的土豪们展示了什么叫名副其实的"说走就走的旅行"：最初是一名土豪打算去新加坡，然后觉得寂寞便邀请了他的好友们（包括我），然后他的好友们（除了我）便打包行李办妥签证买好机票，一起共赴新加坡，前后仅用5天时间。虽说我不喜欢出游，不过比起精打细算的旅行攻略，我还是喜欢和这帮"壕友"一起，去（看他们）一掷千金，毕竟旅游就是为了放松，何必计较太多呢。

●本打算在国庆期间写好的小说完全没时间动笔。眼看秋天已过去大半，自己那时还在预告里写了"2013 Autumn"，看来接下来的日子里得拼命挤时间写了。

乌冬

◆9月《MH4》，10月《口袋妖怪X·Y》，多亏了这两个游戏，这两个月过得非一般的充实，基本每天都处于睡眠不足状态。目前《MH4》的进度为260小时、HR130，《口袋》的进度到第三个道馆，现在想想《高达EXVS FB》的发售日期定在明年实在是太值得庆幸了，否则三个游戏一起来还真吃不消。

◆AKB48的武道馆公演和MV合集第三弹的BD终于寄到了，两套的内封生写都抽到了虎牙，然后就被阿鲁给抢了，简直令人发指。

◆接上条，就在BD到的同一天，今年AKB48巨蛋巡回演出的BD也公布了，发售时间定在12月，而且套装里还没有收录完全部公演，看来之后还会公布个其他什么版本——今年AKB48运营很缺钱用是吗?

咕噜（美编）

◆《爸爸去哪儿》这个节目好有意思，看完了，就一个最深刻的感受：没有不好的孩子，只有不好的家长。每个孩子都是小天使，心是那么单纯，善良，可爱……没有坏孩子，只有不会教的爸爸……不能小看了孩子，不能高估了自己。

胧月

★个人最喜欢的日本作家之一连城三纪彦于10月19日因胃癌去世，享年65岁。就在大师去世的前一星期，我刚用《一朵桔梗花》向库玛布教，并读完大陆版的最后一个译本《以"我"为名的变奏曲》。对连城老师的作品我不是特别地"原作党"，毕竟钟肇政翻译的几篇在文笔上太过优美了，希望更多作品能被译成中文。

★《BBCP》终于出了，这次下决心不在公主这棵树上吊死，新角色九重以及Jin和棍娘都是可以练的嘛，我忍够了啊哈哈哈哈（动画版一般地华丽崩坏中）。

★近来好几位同事罹恙在身，我自己睡眠不足的情况也越发严重，正GAME虽多，还是要保重身体啊。

酷洛洛

◆《MH4》进行时：现在才MR过50，终于能打大轰龙，打造出属于自己的扩散4猥琐铳枪装。但第二天才发现，挖掘武器居然用扩散5，看来我后面还是要当挖掘党了（=_=）。

◆最近生活有点不如意，各种想不通，还好在亲人朋友的劝解下，总算暂时走出了阴霾，看来保持初心还是最重要的。

sienna（美编）

◆和妈妈去香港海洋公园玩，妈妈的胆子很大，什么刺激的项目都敢玩，像疯狂过山车这种对她来说就是小菜一碟。

◆帮妈妈买了一些美美衣，她好开心，她还换上让我帮她拍照发微信的朋友圈，哈哈，妈妈你要不要那么时髦呀。

澄香（美编）

☆朋友过生日请吃饭，去了一个素食餐厅，第一次吃全素的食物，发现素食居然可以做出这么多花样，既可以在样子上做得看上去和肉类一样，还可以让你尝起来也有那么一点点肉食的味道，好吧，素食餐厅的大厨师傅不容易。



马修

◆每出《口袋妖怪》新作我都会被攻略研究录视频这些折腾得睡眠不足，而最近又评测了PSV-2000和2DS，睡眠时间更少了。但却异常充实。不管多辛苦都乐在其中，这就是爱啊。

◆我在《X·Y》发售两天前才去网上买，价格还没开始涨，而且在发售一天前便拿到了游戏，打个开头，然后做《口袋玩家》、《PSV专辑》、《掌机王SP》……很快进度就被一大票朋友们给超了。不过我打《口袋妖怪》一周目从来是游山玩水感受游戏的每个细节，所以也没在意。写下这段小编寄语时还没通关呢。

◆几天前为做《X·Y》的视频不得不赶进度，但最后还是没赶上，不过最终出来的视频却意外地完整：用阿鲁刚到的《Y》录个开始然后删档还回去，用自己的存档录中段流程，最后借来UCG同事即将通关的卡带录了联盟战。录完后感觉：我太机智了！

阿鲁

■前段时间一直都在忙别的事，最近趁着《PSV专辑》截稿的空闲总算把不少人向我推荐过的《半泽直树》给补了，虽说还不至于通宵补片，但还是很有让人想点开下一集的冲动。话说拍桌子那货是真心烦啊……

■时隔一个多月没去机厅摸《DJ Max》突然发现好多歌打不过了，实践证明利用"放置Play"提升技术的做法只适合在初期进行……

苍穹

◎PSV版《三国志12威力加强版》追加的"军师制霸"模式出乎意料的有趣，根据战场情况、敌方阵容布置战术，设法逆转不利形势的玩法让人想起当年玩《三国志英杰传》时的情景，个人在拿到白金后也仍然愿意花时间在其中反复研究。不过由于截稿时间和篇幅所限，《PSV专辑》上没能来得及奉上15场战役的攻略，算是最近比较大的遗憾。

◎万万没想到我还是在本辑截稿前购入了《口袋妖怪Y》，比起脱月购买限定版主机的壕气，半夏等人不惧高价下单的魄力，等到价格回落后才买的我还是"未够班"呢。留了将近一年的年假终于可以用上，在《重装机兵4》发售前就玩它了！

半夏

★《MH》莫非真有检测机制？苦妈要的霸龙玉和我要的天回龙玉都在彼此的包里，可是看着各种玉摸个不停的酷洛洛，真是没法再和他做好朋友了。

★虽然买了《口袋》可是没时间玩，估计《BASARA 4》发售时我也只能摸着盒子感慨了。

★说到《BASARA 4》，这次搞了各个角色的限定版，杏花那个店巨冷门，我代购都非常麻烦，最后只能拜托朋友了，再次表示郑重感谢。

白菜

□10月24日《BBCP》发售，特意留了3天年假存在这个时候用，可以好好爽一番了！以前只听说过为了"山口山"新版本和"大菠萝3"而请各种病假、婚假甚至产假的人，没想到自己也有这么一回。不过令人欣慰的是，某人甚至留着年假订了机票回老家找高玩陪练一周（当事人否定该说辞并强烈要求我更正为一天），看来我还不是最不可救药的（笑）。

□PSV-2000来到编辑部之前，网上各种不利传闻，什么发售日大暴死、屏幕反光严重、读盘速度极慢等等，不慎也信了个七成。不过等拿到实机一看，其实完全在接受范围之内啦！之前的各类传闻真是各种捕风捉影。于是再次感受到网络信息鱼龙混杂的危险性，提醒各位玩家一定要亲自看到实机后再下判断。

库玛

◆自从上次和半夏从香港回来后就不知道把港澳通行证扔哪里去了，这下不管是公司出游澳门还是朋友邀约去香港我都只有默默以一副苦情形象咬手绢蹲墙角。想想之前来深圳办的第一张银行卡，由于我十分嫌弃其不洋气的外观，一个月内那张卡就莫名其妙地掉了。而港澳通行证里把我照得如同异形的证件照也让我十分不爽，平日多有抱怨，现在它的莫名离去让我领悟了——我的身边果然留不住长得不好看的东西啊！

◆拜在家里找港澳通行证所赐，找到了不知什么时候藏在游戏盒子里的一笔钱，还有买游戏没有用掉的一些小黄纸！我觉得凭借着每天思考用意外之财去吃什么好吃的，以及用小黄纸去换什么游戏的幸福感，就足够支撑我度过这噩梦般的十月啦！

◆这个月美剧大势回归，日剧里的深井冰喜剧——《审判长，肚子饿了！》也表现不俗！诶，如果一天有48个小时就好了（TvT），这样的话就可以用24个小时来睡觉，剩下的时间尽情游戏看剧画画什么的了！想一想还真是带感！

Juxi（美编）

◆不知道什么时候家里房间门关上以后总是时不时的响，夜里声音特别清晰，某人趁机讲某位朋友据说真实的撞鬼事件，想吓一吓我，结果实在让人生不起害怕的感觉，只当是小时候同桌小男生讲的鬼故事，毫无惊悚恐怖感，听听也就过去了……

◆深圳的天气渐渐凉爽下来，不冷不热气温刚刚好，晚上觉都比较好睡了，不过空气也干燥起来，看来平时要注意多多补水了。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE
掌机游戏综合发售表

10月底和11月上旬可玩的游戏不少，从10月24日《索尼克 失落世界》开始一直到11月7日的《重装机兵4》，陆续有五六款二线大作问世，其中不乏上一线质量的作品。后续接力的游戏里，《噬神者2》的质量和预约量都相当出色，也许会成为超越《P4G》的PSV平台第一大作。目前双平台12月份的游戏阵容都可圈可点，但感觉并没有往年强大，是否届时还会有新的彩蛋公布呢？

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年10月					
31日	纸盒战机大战	ダンボ–ル战机ウォ–ズ	Level–5	S・RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボ–ル战机ウォ–ズ	Level–5	S・RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元
2013年11月					
7日	重装机兵4 月光歌姬	メタルマックス4 ～月光のディ–ヴァ～	EnterBrain	RPG	6980日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（e商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校	たまごっち！ せ–しゅんのドリ–ムスク–ル	NBGI	ETC	4980日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校（e商店下载）	たまごっち！ せ–しゅんのドリ–ムスク–ル	NBGI	ETC	4980日元
7日	J传奇列传	バンダイナムコゲ–ムス PRESENTS Jレジェンド列传	NBGI	ETC	4980日元
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	4980日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	RPG	6090日元
14日	大合奏！乐队兄弟 P	大合奏！バンドブラザ–ズ P	Nintendo	MUG	4800日元
14日	多啦智慧 迷你多啦音乐队与7种智慧	ドラちえ ミニドラ音乐队と7つの知恵	小学馆	ETC	4800日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピ–ス アンリミテッドワ–ルド レッド	NBGI	A・AVG	5980日元
21日	料理妈妈5	クッキングママ5	Office Create	SLG	5040日元
21日	料理妈妈5（e商店下载）	クッキングママ5	Office Create	SLG	售价未定
21日	偶像活动 我的两位公主	アイカツ！ 2人のmy princess	NBGI	SLG	5480日元
28日	恶魔高校D×D	ハイスク–ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来计划2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
28日	假面骑士 旅行者战记	假面ライダ– トラベラ–ズ战记	NBGI	A・AVG	5480日元
28日	美食的俘虏 终极求生	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	美食的俘虏 终极求生（e商店下载）	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	难攻不落三国传 蜀与时之铜雀	难攻不落三国传 蜀と时の铜雀	Klon	RTS	5800日元
2013年12月					
5日	勇气原点 谨为续篇	ブレイブリ–デフォルト フォ–ザ・シ–クウエル	Square Enix	RPG	4990日元
5日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人～人类最后の翼～	Spike Chunsoft	ACT	6090日元

近期焦点

纸盒战机大战

10.31 ◆Level–5◆S・RPG◆4980日元 3DS 期待度 A



《纸盒战机》新作依旧以宣传原创模型为己任，游戏这次分为RPG和战棋两个部分，以剧情和战略交替的形式发展流程。玩家可锁定敌方据点，操作自己的LBX队伍发起进攻，占领关卡中的关键据点。战斗部分保留了系列一贯的动作要素，玩家可利用普通攻击、必杀技和全员齐射来打倒敌人，展现机体的动作美感。

高达破坏者

10.31 ◆NBGI◆ACT◆6980日元 PSV 期待度 B



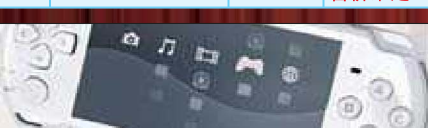
落后于PS3版4个月的游戏终于面世，本作是针对高达饭和模型迷的特制作品，包含了庞大的收集要素。玩家可操作耳熟能详的机体破坏敌机，收集它们的零部件为自己的机体编辑装备。一架架地破坏敌机的爽快感，挑战1/60比例巨大高达的紧迫感，以及和同伴一起执行任务的连携感，都将带来不同于以往高达游戏的新鲜乐趣。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
31日	高达破坏者	ガンダムブレイカ–	NBGI	ACT	6980日元
		2013年11月			
7日	秋叶原之旅2	AKIBA’S TRIP 2	Acquire	A・AVG	6594日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	真・三国无双7&猛将传（PS商店下载）	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ–ト 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ–ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	3900日元
28日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本—Software	RPG	6090日元
28日	半罪少女 诱惑（PS商店下载）	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本—Software	RPG	5000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！ 麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年12月			
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
26日	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400日元
		2014年1月			
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	AVG	6090日元
30日	魔界战记4 归来	魔界战记ディスガイア4 Return	日本—Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 归来（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本—Software	S・RPG	5000日元
		2014年3月			
未定	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	售价未定
未定	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	售价未定
		2014年春			
未定	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	售价未定
未定	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
		2014年夏			
未定	跨过我的尸体2	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
31日	变态王子与不笑猫	变态王子と笑わない猫。	C–Territory	AVG	6090日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	战极姬4 争霸百计 护花之誓	战极姬4～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	3980日元
28日	幸运日记+	your diary+	Alchemist	AVG	7140日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	6279日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假（PS商店下载）特别假日	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	5229日元

DVD光盘 内容导视

游戏展望台



新作特搜队





喧闹游园



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《口袋妖怪 X・Y》的演示视频中，所使用的主角是：

A.男主角　　B.女主角　　C.男女主角都有使用



PSP-2000/3000保护套　3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年11月14日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第214辑上公布，敬请关注。

一等奖



1名 任天堂FC红白机30周年纪念版T恤

二等奖



1名 任天堂俱乐部原装3DS卡盒

1名 任天堂俱乐部原装3DS LL充电底座

三等奖



1名 卡登仕PSP海绵包



1名 蓝牙耳机



1名 原生铜USB数据线

《掌机王SP》第210辑中奖名单

特等奖1名：任天堂官方《动物之森》3DS LL软包

上海市	景思清

特等奖 5名：掌机周边

韶关市	陈铭智	马鞍山市	袁义海
汕头市	林少忠	上海市	朱莉
天津市	刘垚		

《掌机王SP》第210辑DVD问答—中奖名单



1名 PSP保护套

武汉市	袁雅婷

2名 北通原生铜微型数据线

开平市	梁卫钊
上海市	袁智纬

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgk-ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



212辑读者回函表

姓名______ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

地址______ 省______ 市（县）______ 区______

______

邮编:______

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：______

喜欢的游戏：______

Email：______

电话：______ QQ：______

想说的话：______

______

照片(大头贴)&自画像

硬件的高性能和便携性你更注重哪一方面？当一款游戏同时跨家用机和掌机平台时，你更喜欢以哪种方式游戏？

______

目前公布的三款能玩PSV游戏的设备，你更喜欢哪个？说明原因

□PSV-1000 □PSV-2000 □PSV TV

______

希望看到哪些专题企划内容？______

希望看到哪些攻略或特快？______

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年11月14日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

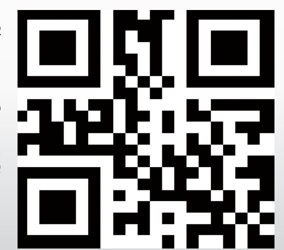
《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：男主角 □B：女主角 □C：男女主角都有使用

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。



您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。



口袋玩家 VOL.71

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……

劲作攻略

口袋妖怪 X・Y

一周目详尽攻略，二周目事件剧情详解，以及技能、特性、图鉴……超详尽的《X・Y》攻略研究！

卷首特辑

任天堂的玩具掌机——2DS完全评测

取消 3D 功能、平板玩具外形，2DS 在争议中随同《口袋妖怪 X・Y》的首发一同诞生，这里我们来为它做个全面的评测。



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

研究所

口袋妖怪详尽分析

普露水母、三齿轮、油灯鬼、铁盔虫、毛头战鹰、双头龙，五世代未进化精灵专题最后一篇，亦是五世代《口袋妖怪详尽分析》的收尾篇章。

研究所

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究
——MEGA进化PM初步浅析

第六世代《X・Y》的 28 只 MEGA 精灵，第一手全面分析！



光盘收录：《口袋妖怪 X・Y》试玩视频、《起源》《BW2》、《AG》中文动画
超值赠品：《口袋妖怪 X・Y》磁贴（第二弹）

11月7日 全国上市

PSV 专辑 VOL.7

实用与收藏兼备的PSV权威专辑

大16开208页+影像DVD光盘



★Vita攻略★

讨鬼传、龙之王冠、杀戮地带 佣兵、雷曼 传奇
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
无双大蛇2 终极版、英雄传说 闪之轨迹
三国志12 威力加强版

Vita动态 PSV-2000详细评测

Vita劲作 《乐高神兽传奇》奖杯攻略

Vita企划 东京游戏展索尼高层访谈

Vita小说 《灵偶异界》外传小说

已上市 各地报刊亭销售中

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：14元